

**ВЫПУСК I**

# 100 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



**ДЛЯ  
IBM-СОВМЕСТИМЫХ  
МАШИН**

**ББК 3.973.2**  
**УДК 681.3**

**\*100 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР\* ВЫПУСК 1**

1404000000 — 001  
А \_\_\_\_\_ без объявл.  
207 (03) — 93

Д. Акулов составление  
Д. Акулов оформление

ISBN 5-7376-0001-7

# "100 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР"

*Дорогой Друг!*

*У Вас в руках — дополненное и исправленное издание первого выпуска с описаниями ста наиболее популярных компьютерных игр для IBM-совместимых компьютеров. Опыт первого издания показал, что книга пользуется высокой популярностью, хотя и имеет некоторую недоработанность. В этом издании мы учли замечания и предложения наших читателей, в результате чего книга получилась более функциональной.*

*Все игры, вошедшие в сборник, отбирались по двум основным принципам. Во-первых, они должны быть интересны и, во-вторых, весь список игр должен наиболее полно представлять интересы играющих.*

*Некоторые из представленных игр сложны, некоторые — примитивны, но несомненно одно: в них играют тысячи людей и у каждой игры есть что-то свое, что привлекает к ней внимание.*

*В какие-то из описанных здесь игр Вы играли, о других же и вовсе не слышали. Поэтому описание призвано помочь сориентироваться при выборе той или иной игры и обеспечить знакомство с ней.*

*Мы не ставили задачу — "разжевать" каждую игру. На наш взгляд любая игра при этом теряет привлекательность. А вот освоить управление в игре, понять ее цели и смысл данная книга поможет.*

*В некоторых играх существует защита. Поэтому, во избежание ненужной траты времени, обращайте внимание на таблицы и рисунки, приведенные в описаниях.*

*Надеемся, что книга станет Вашим полезным помощником.*

*Тем же, кто хочет принять участие в составлении следующего выпуска, рекомендуем посмотреть на последнюю страницу обложки.*

© "ОСТ - D" 1993 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ABRAMS	5
2. AIRBORNE RANGER	6
3. ANOTHER WORLD	9
4. ARCTICFOX	11
5. ARKANOID 2	14
6. ARKANOID 3	16
7. ARKEN	16
8. BAD STREET BRAWLER	17
9. BASKETBALL	18
10. BATTLE CHESS	20
11. BATTLE HAWKS (1942)	22
12. BLOCK	28
13. BOUNCING BABIES	29
14. BRICKS	29
15. BRIDGE	30
16. CAPTAIN COMIC	31
17. CASTLE	32
18. CD-MAN	33
19. CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES	34
20. COLORADO	35
21. COLUMNS	37
22. CRIME WAVE	38
23. DEATH TRACK	39
24. DIGGER	43
25. DOUBLE DRAGON	44
26. DUCK TALES	45
27. F-15	46
28. F-19	49
29. GAUNTLET 2	54
30. GOBLINS	55
31. GOLF	57
32. GOMOKU	58
33. GRAND PRIX CIRCUIT	59
34. GUNBOAT	61
35. GUNSHIP	62
36. INTO THE EAGLE'S NEST	65
37. KICKS	66
38. KING'S QUEST 4	67
39. LAS VEGAS	71
40. LEMMINGS	74
41. LHX	76
42. LODGE RUNNER	77
43. MACH 3	78
44. MAUSE	79
45. METALL. MUTANTS	79
46. MINESWEEPER	81
47. MONKEY ISLAND 2	82
48. MONOPOLY	84
49. MONTEZUMA'S REVENGE	86
50. MOON BUGS	87

51. MY TENN	88
52. OPERATION WOLF	88
53. PARATROOPER	89
54. PENTHOUSE	90
55. PIPE DREAM	90
56. POP CORN	92
57. PREDATOR 2	93
58. PREFCLUB	93
59. PRINCE OF PERSIA	97
60. RED STORM RISING	98
61. RETALIATOR. F29	103
62. REVERSI	108
63. SIM CITY	109
64. SOKO-BAN	111
65. SOLITAIRE ROYALE	113
66. SOPWITH	115
67. SPACE COMMANDERS	116
68. SPACE WAR	117
69. STAR BLADE	118
70. STEEL THUNDER	120
71. STRIP POKER, STRIP POKER II	124
72. STRIP POKER 3	125
73. SU-25	126
74. SUBBATTLE	128
75. SUMMER GAMES	129
76. TAPPER	130
77. TENNIS	131
78. TET 42	132
79. TETRIS	133
80. TETRISN	133
81. THE AMAZING SPIDERMAN	134
82. THE BLACK CAULDRON	135
83. THE CHESSMASTER 2000	135
84. THE CICLES	139
85. THE CIVILIZATION	141
86. THE DAM BUSTERS	146
87. THEXDER	148
88. TOP GUN	149
89. TOWER TOPPLER	150
90. VOL	151
91. VXROCK	151
92. WING COMMANDER	152
93. WINGS OF FURY	155
94. WINTER GAMES	156
95. WORLD CUP SOCCER	157
96. XENON 2	158
97. ZELIARD	159
98. 4x4 OFF-ROAD RACING	160
99. 688 ATTACK SUB	162
100. 7 COLORS (FILLER)	165

## НЕОБХОДИМЫЕ ПОЯСНЕНИЯ























Прежде, чем приступать к изучению описания конкретной компьютерной игры, прочитайте эту главу.

В данной книге все управляющие клавиши приводятся для IBM-клавиатуры, поэтому, при загрузке игры в другой компьютер ("EC1840", "Понск" и пр.) могут проявиться некоторые отличия.

Соответствие функциональных клавиш для компьютеров фирмы "IBM", "EC184\*" (звездочка означает модификации в серии: "EC1840", "EC1841", "EC1842" и т. д.) и "Искра 1030" приводятся в таблице. Если в управлении используются и другие клавиши, то обозначения приводятся для латинского регистра. Например, на клавиатуре "EC184\*" должна гореть лампочка "ЛАТ".

В некоторых играх (особенно у фирмы "ACCOLADE") загружается свой драйвер клавиатуры, поэтому последняя реагирует строго определено на заданные клавиши.

ТАБЛИЦА СООТВЕТСТВИЯ КЛАВИШ<sup>\*)</sup>

"IBM"	EC184*	Искра 1030	В описании
ESC	КЛЮЧ	ESC	ESC
Ctrl	УПР	CTR	CTRL
Tab			TAB
Alt	ДОП		ALT
Shift			SHIFT
			BREAKSPACE
Enter	ВВОД		ENTER
Del	УДЛ		Del
Home			Home
End	КОН		End
Ins	ВСТ		Ins
PgUp			PgUP
PgDn			PgDN
			UP
			DOWN
			RIGHT
			LEFT
F1-F12	Ф1-Ф10		F1-F12

\*) "Понск" имеет смешанные обозначения на клавиатуре.

В большинстве игр добавлена информация об их параметрах:

И — изготовитель игровой программы;

Г — год производства;

О — объем дисковой памяти, занимаемой неархивированной игрой (байт);

М — типы подключаемых видеоадаптеров;

У — управление (К — клавиатура, J — джойстик; М — мышь).

## "ABRAMS"

И — DYNAMIX  
Г — 1989  
О — 552 282  
М — BGA  
У — К

Говорят, что раньше они были нашими вероятными противниками...

Говорят, теперь они наши вероятные союзники...

Еще говорят, что у них отличная военная техника...

После загрузки программы на экран выводится **меню**:

- 1) SCENARIO;
- 2) CAMPAIN;
- 3) M1-INFO;
- 4) EXIT (выход).

При выборе "SCENARIO" Вам будет предложено выбрать вид боевых действий (день или ночь) и "SKILL" — тип сложности для игроков (новичок, средний и мастер).

При выборе "CAMPAIN" Вам будет предложено:

- а) играть игру сначала;
- б) продолжить отложенную игру;
- в) демонстрация.

При выборе "M1-INFO" на экране высветится очередное **меню**.

CREW — состояние экипажа.

AMMO — информация о снарядах:

- \* AX — самонаводящийся снаряд для поражения самолетов и танков;
- \* HEAT — высокоэффективный противотанковый снаряд (кумулятивный), используется против тяжелых танков;

- \* SABOT — бронебойный снаряд для поражения сильнобронированных целей.

ARMAMENT — выбор вооружения:

- \* COAX — пулемет, спаренный с пушкой, предназначен для поражения пехоты противника и легкобронированных целей;

- \* CANNON — орудие;

- \* SMOKIE — устройство создания дымовой завесы. Применяется для защиты от противника и его управляемых ракет.

Для начала игры выберите второй пункт меню, а в нем — начало и нажмите клавишу "ENTER". На экране монитора появится **меню**, в котором Вы можете изменить количество и тип загружаемого вооружения (клавишами "UP" и "DOWN" — выбор и изменение вооружения, а "RIGHT"/"LEFT" — изменение их количества). После этого выберите "BEGIN" и начинайте игру.

На панели управления танком, слева, Вы увидите:

- 1) ID — графа показателя типа цели при ее захвате (клавиша "L");
- 2) RANGE — расстояние до цели (если цифра белого цвета стрелять нельзя — слишком большое расстояние, если синяя — возможно попадание, если красная — 100% попадание);
- 3) информация о готовности того или иного типа снарядов (LOAD — идет загрузка снаряда, READY — готовность к выстрелу соответствующего снаряда).

Ниже расположен датчик скорости (скорость по грунтовой дороге не больше 60 км./час, скорость по шоссе — 75-80 км./час).

В середине экрана показан вид танка сверху и направление (цифрами) оси машины. Сверху, над прицелом, направление оси орудия.

На панели управления танком, справа, Вы увидите таблицу выбора типа и количества

боеприпасов:

1 — выбор кумулятивного снаряда;

2 — выбор бронебойного снаряда;

3 — выбор управляемого снаряда;

S — дымовая завеса;

M — пулемет;

C — корпус становится желтым (в этом состоянии возможно управление башней и пушкой, танк продолжает движение в заданном направлении);

LEFT/RIGHT — движение башни;

UP/DOWN — движение стволом пушки вверх и вниз.

**Клавиши управления:**

UP — вперед;

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

DOWN — назад;

5 — остановка;

F1 — вид с места командира танка;

F2 — карта (укрупнение изображения — клавиша "Z", уменьшение — "X");

F3 — вид из верхнего люка;

F4 — вид из люка механика;

L — захват цели;

ENTER — сброс захвата цели;

SPACE — огонь.

Захват цели и стрельба производятся только из положения "F1".

Сообщение типа: HIT FROM BEAR1WG 043 и одновременная засветка экрана означает попадание в Ваш танк снаряда с направления 043. Другие сообщения дают Вам информацию о результатах стрельбы, повреждениях и т. п.

## **"AIRBORNE RANGER"**

И — MICROPROSE SOFTWARE

Г — 1988

О — 323 123

М — VGA

У — К/М/Л

Данная программа позволяет Вам попробовать свои силы в роли рейнджера. Вы должны выполнить определенные боевые задачи (миссии).

Вас сбрасывают с самолета в район боевых действий, где Вы должны выполнить предписанную Вам задачу. Затем Вы должны выйти в заданную точку, где Вас подберет вертолет. После этого миссия считается законченной.

После загрузки игры перед Вами появляется меню, предлагающее определить тип монитора. После выбора соответствующего монитора Вы перейдете к меню управления игрой.

**Вам предлагается выбрать:**

1) JOYSTICK (джойстик);

2) KEYBOARD-DIRECTIONALL (клавиатура);

3) KEYBOARD-ROTATIONAL (клавиатура).

Второй и третий пункт меню различаются только в управлении курсорными клавишами. При выборе второго пункта меню рейнджер, которым Вы управляете, движется в направлении, соответствующем нажатой курсорной клавише. Для того, чтобы он двигался



по диагонали, необходимо одновременно нажать две курсорные клавиши. При выборе третьего пункта меню клавишей "RIGHT" Вы вращаете реинджера по часовой стрелке, а клавишей "LEFT" — против часовой стрелки. Клавишей "UP" Вы производите движение, а клавиша "DOWN" не используется. Выберите удобное для Вас управление соответствующей клавишей. После этого произведите выбор уровня сложности игры.

- 1) ASSIGN A PRACTICE RANGER;
- 2) ASSIGN A VETERAN RANGER.

При выборе "PRACTICE" на экран выводятся миссии, в которых Вы можете испытать свои силы:

- 1) DESTROY AMUNITIONS DEPOT (разбить склад боеприпасов);
- 2) STEAL A CODE BOOK (похитить кодовую книгу);
- 3) DISABLE ENEMY AIRCRAFT (вывести из строя вражеский самолет);
- 4) CAPTURE AN ENEMY OFFICER (взять в плен вражеского офицера);
- 5) CUT A PIPELINE (перерезать водопроводную линию);
- 6) KNOCK OUT ENEMY RADAR ARRAY (уничтожить вражеский радар);
- 7) DISABLE SAM SITE (вывести из строя сооружение);
- 8) LIBERATE A P.O.W. CAMP (освободить из лагеря пленных);
- 9) PHOTOGRAPH AN EXPERIMENTAL AIRCRAFT (сфотографировать самолет);
- 10) FREE THE HOSTAGES (освободить заложников);
- 11) CREATE A DIVERSION (совершить диверсию);
- 12) DELAYED SABOTAGE (скрытый саботаж).

После выбора миссии Вам предстоит задать уровень сложности миссии. Уровень сложности изображается в виде квадрата, перемещающегося от "EASY" (легкий) до "HARD" (тяжелый).

Затем Вам предоставляется возможность укомплектовать оружием рюкзак, которые будут сбрасываться вместе с Вами в район выполнения миссии. На экране сразу отображается рюкзак, укомплектованный стандартным набором оружия:

- 1 гранатомет;
- 3 гранаты;
- 3 магазина с патронами;
- 1 аптечка;
- 1 мина с часовым механизмом.

Внизу даны три опции:

- CLEAR;
- STANDART;
- DONE.

Опция "CLEAR" позволяет очистить содержимое рюкзака и наполнить его по своему усмотрению. Выбор соответствующего оружия производится курсорными клавишами и клавишей "ENTER". Опция "STANDART" заполняет рюкзак стандартным набором оружия. Опция "DONE" — переход к следующему шагу.

На следующем шаге на экране в письменном виде ставится боевая задача. С этого момента собственно и начинается игра. Вас сбрасывают на самолете в район выполнения миссии, который обозначен в виде карты с нанесенными на ней топографическими символами. Пролетая над районом Вы можете сбросить три рюкзака со стандартным или укомплектованным по Вашему усмотрению боекомплектом. Причем рюкзаки необходимо сбросить до подачи звукового сигнала, так как после этого Вы можете только прыгнуть сами. Сброшенные рюкзаки отображаются на карте в виде маленького крестика. После приземления Вы начинаете выполнять свою миссию. По дороге Вы можете подбирать

сброшенные рюкзаки, увеличивая свой боекомплект.

Карта, с нанесенными на ней топографическими символами, отображает минные поля (скопление галочек), рвы, доты противника, водные преграды, склады и т. д., в зависимости от выполняемой миссии. Вас сбрасывают в противоположной стороне от места выполнения миссии, поэтому Вам необходимо пройти через весь район боевых действий. По пути Вам будут встречаться солдаты противника, которых необходимо уничтожить огнем из автомата или гранатами. На легких уровнях они вооружены автоматами, на более сложных еще и гранатами и огнеметами. Доты, встречающиеся на Вашем пути, необходимо уничтожать или обходить. Минные поля необходимо обходить (они отображаются в виде скопления замкнутых кольцевых линий).

В верхнем левом углу отображается вооружение, используемое в данный момент. Ниже отображается убывающее время, даваемое Вам для выполнения миссии. Справа от вида оружия отображается Ваша энергия и жизнь. Энергия изображена в виде столбика с различного цвета наполнителем. В начале выполнения миссии цвет столбика зеленый, при преодолении пути бегом высота столбика растет и цвет его становится синим, а затем красным. После того, как столбик стал красным, рейнджер автоматически переходит на шаг, а энергия начинает прибавляться. Как только столбик снова становится синим или зеленым рейнджер опять переходит на бег.

Столбик жизни разделен на три части. По мере попадания в Вас пуль и осколков, он заполняется красным цветом. Как только он полностью будет заполнен — Вы погибли.

После выполнения миссии Вам необходимо выйти в район, из которого Вас должен забрать вертолет. Этот район на карте обозначен в виде большого креста. На местности в этом районе форма Вашего рейнджера меняет цвет.

Вертолет прилетает за Вами по окончании времени отведенного для выполнения миссии, поэтому к этому моменту Вы должны выйти в заданный район. Если Вы выполнили миссию быстрее, можно вызвать вертолет не дожидаясь окончания времени миссии. Если Вы не успели улететь, то Вы еще можете сражаться пока у Вас не кончится боезапас.

При выборе уровня сложности "VETERAN" все выше сказанное остается в силе. Отличие состоит в том, что Вам необходимо указать свое имя и добавляется еще одна миссия "CAMPAIGN". При выборе этой миссии Вы должны выполнить все вышеприведенные миссии, причем очередность миссий назначает сам компьютер.

**Управление:** рейнджер управляется с помощью курсорных клавиш;

SPACE — лечь;

ENTER — огонь;

F1 — выбор автомата;

F2 — выбор гранаты;

F3 — выбор ракеты;

F4 — аптечка;

F9 — карта;

F10 — переход на бег;

1 — вызов вертолета до истечения срока миссии;

5 — установка мины с часовым механизмом на 5 секунд;

6 — установка мины с часовым механизмом на 10 секунд;

7 — установка мины с часовым механизмом на 15 секунд;

K — переключение клавиатуры DIRECTIONAL/ROTATIONAL;

V — включение/выключение звука;

P — пауза.

## "ANOTHER WORLD"

**И — DELPHINE SOFTWARE**

**Г — 1992**

**О — 1 246 397**

**М — BGA/VGA**

**У — К**

... и даже вечер не принес прохлады. Удушливый, изнуряющий зной разогнал всех по домам, барам и кафе — туда, где были кондиционеры или где была хоть какая-то прохлада. С наступлением темноты на улицах городка не осталось ни одной живой души. Воздух был настолько наэлектризован, что казалось, еще чуть-чуть и искры начнут проскакивать между бетонными столбами ограды, сооруженной вокруг еще не достроенного бункера "Центра физических исследований". И, хотя отделочные работы еще не были завершены, испытания нового типа ускорителя шли полным ходом...

Из-за поворота на полной скорости вылетел мощный "Феррари" и, с трудом выровнявшись, резко затормозил у бункера. Дверь машины открылась и из нее вышел профессор Эрик Чахи.

Вокруг не было ни души, значит он правильно выбрал время своего визита. Еще утром ему пришла в голову глобальная идея, позволяющая из обычного эксперимента по расщеплению материи получить нечто грандиозное. Нужно было лишь изменить знак одной переменной...

Пройдя процедуру идентификации личности, профессор вошел в главный зал и подошел к пульту управления ускорителем. Введя необходимые параметры, профессор откинулся на спинку кресла, открыл банку с пивом и с наслаждением втянул в себя прохладную жидкость. Даже здесь, на глубине десятков метров, было жарко.

Профессор так и не услышал жуткого грохота молнии, попавшей в бункер и нарушившей работу всего ускорителя. Поэтому он не сразу сообразил, в чем дело, оказавшись в воде вместе со своим столом. И лишь инстинкт подсказал ему, что нужно плыть к поверхности (клавиша "UP"). Вынырнув и с трудом перевалившись через бортик бассейна, профессор огляделся, еще плохо что понимая, и едва не упал в обморок. Вокруг расстилался чужой невероятный мир...

Вам предстоит провести профессора через потрясающие и ужасно опасные приключения. Будьте внимательны и не думайте, что решение задач найдется само собой — придется и извилистыми пошвелить. А мы, со своей стороны, хотели бы дать несколько полезных советов.

Чтобы выбраться из клетки, ее надо раскатать, потом подберите пистолет и следуйте за своим новым другом.

Когда вас раскидает по одному, Вы не должны забывать о своем друге и должны помочь ему, когда это будет необходимо.

Подвод энергии обычно показан пунктиром.

Шаровидные гранаты не только убивают, но и пробивают перекрытия.

Вы должны пустить воду и перебить электро-магистраль.

Плывя под водой, не забывайте, что Вы не рыба и Вам иногда нужно дышать. Ищите место, где можно сделать вдох.

В лабиринте существуют небольшие комнаты, в которых происходит подзарядка пистолета (когда Вы в нее заходите, начинают сгортать молнии и Вас приподнимает).

В темноте можно поставить защитный экран — он будет освещать помещение.

В одном месте стражник погибает, попав под люстру, обитую Вашим выстрелом, произведенным из комнаты, расположенной выше.

В другом Вам нужно выпустить львов и, воспользовавшись паникой в стане врага,

проскочить эту комнату.

Попав в танк, Вам нужно набрать определенный код и тогда кабины катапультируются на другой уровень (в левом верхнем углу экрана показана приборная доска и Ваша рука).

В конце последнего уровня выполните в круг света, чтобы Вас не убила лучи.

В некоторые моменты начинается чистая мультипликация и герой не реагирует на клавиши. Поэтому — расслабьтесь, сидите и не дергайтесь.

#### **Коды уровней:**

2 — LDKD	9 — KLFB
3 — HTDC	10 — DDRX
4 — CLLD	11 — BRTD
5 — LBKG	12 — TFBB
6 — XDDJ	13 — CKJL
7 — FXLC	14 — LFCK
8 — KRFK	

#### **Клавиши управления:**

RIGHT — вправо;

LEFT — влево;

UP — вверх;

DOWN — присесть;

SPACE — быстрая остановка (на первом уровне);

SPACE+RIGHT — бежать вправо;

SPACE+LEFT — бежать влево;

SPACE+UP — большой прыжок;

SPACE+DOWN — резкая остановка (на первом уровне).

S — включение и выключение звука;

C — выход в меню набора кодов (в любой момент игры).

Когда Вы возьмете пистолет, то стрелять нужно так:

— кратковременное нажатие "SPACE" — выстрел;

— держать "SPACE" до появления маленького белого шарика и отпустить клавишу — поставить защиту (вертикальная красная пунктирная полоса);

— держать "SPACE" до появления большого белого шара и отпустить — выстрел мощным зарядом.

Если Вы ведете огонь так, как описано выше, а пистолет не стреляет, то могу Вам только посочувствовать — у Вас кончился заряд и Вам остается лишь завернуться в простыню и медленно ползти на кладбище (медленно, чтобы не создавать паники).

#### **Выбор кода:**

Поставьте квадрат на нужную букву и нажмите ENTER. После ввода всех букв передвиньте квадрат на "OK" и нажмите ENTER. Если Вы сделали ошибку, то поставьте квадрат на "DEL" и нажмите ENTER — неправильный код исчезнет. Набирайте снова.

... они оказались на крыше непонятного здания. Рядом сидел огромный летающий ящер. Профессор уже ничему не удивлялся и был не в состоянии на что-либо реагировать. Майноува поднял Эрика на руки, сел на спину ящера и... птерофеникс, расправив крылья, устремился к облакам.

## 'ARCTICFOX' (ARCTIC)

**M — DYNAMIX**

**G — 1988**

**O — 210 959**

**M — BGA**

**У — К**

Хотя инопланетяне активно действовали в Арктике с 2005 года, мы узнали об их существовании только недавно, когда последняя экспедиция вырвалась оттуда с информацией об их планах. Инопланетяне за короткое время развернули бурную деятельность и преобразовывали кислород в попытке заменить атмосферу Земли на ту, которая была бы похожа на атмосферу их планеты STV — 7X, состоящую из равных частей аммиака, метана и хлорного газа и, естественно, смертельную для человека.

С нашей технологией мы еще не имеем оружия, которое позволило бы нам открыто напасть на врага, но партизанские методы нам доступны.

Есть один способ временно ослабить одну сторону силового поля врага — это сделать нарушение магнитного поля на другом полюсе. Предварительные анализы показывают, что этот способ достаточно ослабит силовое поле, чтобы сквозь него на вражескую территорию проскочила боевая машина. Естественно выбор пал на супертанк — SLYE — HICKS MX — 100, кодовое имя — Arcticfox.

Arcticfox — наиболее приспособленная для этой местности машина, специально разработанная для ведения боевых действий в Арктике. Он может стрелять ракетами и снарядами. Кроме того, Arcticfox может подстраиваться к визуальным помехам, что позволяет ему оставаться незамеченным и его можно обнаружить только большим радаром. Автоматическая коробка передач Arcticfox имеет 4 скорости и обеспечивает большую мощность на первой передаче и высокую скорость (до 140 км/ч) на четвертой.

По боевому плану, Вы должны проникнуть на вражескую территорию в 9.00. Это время совпадает со временем наибольшего использования врагами своей энергии и, таким образом, является оптимальным для попытки проникновения через силовое поле. На территории врага радиосвязь с базой запрещена, чтобы уменьшить возможность обнаружения.

### **Уровни мастерства.**

Кроме двух уровней ("Новичок" и "Турнир"), "Arcticfox" включает в себя два предварительных уровня, чтобы позволить Вам ознакомиться с врагом, "набить руку" в управлении Вашим танком и ознакомиться с его оборудованием. Вы можете начать игру сразу с игровых уровней, но тогда Вас чаще будут уничтожать.

### **Предварительные уровни.**

**Визуальное обследование врага.** Когда Вы выбираете этот режим, на экране проходит вся техника врага, которую Вам нужно уничтожать.

**Обучающий режим.** На этом уровне Вы можете передвигаться по вражеской территории к цели Вашей миссии, но Вы не можете закончить игру, когда будет уничтожен главный Форт. На этом уровне Ваша броня наиболее мощная и очень много боеприпасов, в то время как враг гораздо слабее (имеет слабую броню) и глупее.

### **Игровые уровни.**

**Уровень новичка.** Начните здесь, если Вы только изучаете игру. На этом уровне у Вас много боеприпасов, ракеты и Ваша броня более крепкая. Кроме того, у Вас меньшее количество врагов и они более слабые, чем на уровне Турнир.

**Турнир.** Этот уровень для истинных профессионалов. Здесь враг очень умен и имеет устройства слежения, которые постоянно считывают Ваше местоположение.

Ваша игра может начинаться из 8 различных начальных положений. Когда Вы выбираете Турнир, Вы можете выбирать конфигурацию врага и Ваше положение старта или можете

позволить ЭВМ решать это за Вас.

### **Приборы.**

**Индикатор предупреждения.** Он указывает обнаружен ли Arcticfox врагом. Зеленый индикатор означает, что он не обнаружен, желтый индикатор показывает, что Arcticfox обнаружен локально, то есть враги знают, что Вы находитесь на их территории, но где конкретно, не догадываются. Красный индикатор указывает, что Ваше положение определено. Когда это случится, Форт мобилизует против Вас патрули и будет пытаться уничтожить Вас. Однако, Ваше положение будет передаваться через Форт и разрушение последнего предотвратит распространение этой информации.

**Просмотр Radar/aft.** Просмотр местности с Arcticfox в центре экрана. Радар не будет показывать врагов, скрывшихся позади объектов, расположенных на местности. Просмотр заднего вида обеспечивается камерой установленной на корме Arcticfox. На картинке радара север всегда находится в верхней части экрана, независимо от направления Вашего движения, для того, чтобы было легче координировать направление движения с компасом. Нажим клавиши Radar/aft, когда Вы выстрелили ракетой, позволяет осуществить просмотр из ракеты и просмотр с радара.

**Кислород.** Показывает процент кислорода оставшегося в атмосфере. \*Скорость преобразования замедляется при разрушении вражеских воздушных преобразователей.

**Компас.** Применяется стандартная ориентация. Север на компасе всегда соответствует верхнему ребру экрана радара.

**Боезапас.** Указывает количество боезапаса.

**Управляемые ракеты.** Указывает номер выпущенной ракеты.

**Позиция.** Показывает текущую позицию Arcticfox в градусах и минутах по широте и долготе.

**Синхронизация.** Всегда начинается в 9.00, когда Вы начинаете игру.

**Спидометр.** Указывает скорость в км/ч.

**Прицел.** Четыре сходящихся диагональных строки на главном экране встречаются, чтобы стать прицелом, как только вражеский экипаж окажется в пределах досягаемости. Обратите внимание, что в течение перезарядки орудия квадратные скобки в просвете исчезают, пока пушка снова не готова вести огонь.

**Индикатор повреждений.** Заполняется в зависимости от готовности выдерживать попадания. Когда один из Ваших приборов разрушен, его функциональное изображение на Вашей приборной доске будет вычеркнуто.

### **Управление Arcticfox.**

Для стрельбы из пушки нажмите клавишу огня. Если Вы держите кнопку, то огонь будет вестись непрерывно. Обратите внимание, что при стрельбе одиночными снарядами орудие должно перезарядиться. Хотя перезарядка и автоматическая, она может достигать пяти секунд.

**Управляемая ракета.** Вы можете использовать джойстик для стрельбы ракетами. На ракете есть своя камера, так что Вы можете использовать ее для разведки. Если Вы не находите подходящей цели, нажмите ту же клавишу второй раз, чтобы заблокировать ракету и вернуть Вас на просмотр радара из Arcticfox.

**Боезапас.** Он может самодетонировать после определенной точки времени.

**Управление орудием.** Для выполнения этой функции Вы можете использовать джойстик и клавиатуру. Нажим клавиши второй раз выключает управление. Когда Вы используете джойстик, то не можете управлять движением. В то время, как Вы будете манипулировать орудием, Ваш танк будет двигаться, выполняя последнюю команду. Джойстиком Вы также можете управлять башней.

**Задний ход.** Эта функция используется вместе с функцией управления орудием. Если двигаться вперед, то, при нажатии клавиши, Вы поедете назад и, наоборот. Если Arcticfox стоит, то нажатие клавиши заставит его двигаться вперед, а не назад.

**Подстройка под помехи.** Эта функция помогает Вам только тогда, когда Вы находитесь в режиме визуальных помех, но не помогает в других случаях. Когда Вы находитесь в этом состоянии, то можете стрелять ракетами.

### **Местность.**

Ваш театр действий представляет собой естественные геологические формирования, которые могут помогать или мешать Вам, в зависимости от Ваших стратегических способностей и устремлений. Это означает, что Вы должны перехитрить врага и хорошо знать местность, чтобы не попасть в ловушку.

### **Особенности местности.**

**Холмы.** Можете ездить по холмам, наблюдать отсюда за врагом и скрываться от него. Однако враг знает, что холмы обеспечивают лучший просмотр местности и стремится установить там радар, пушку или огневую точку.

**Расщелины.** Попадать в расщелины не рекомендуется, так как это приводит к смерти.

**Грязь.** На грязи Arcticfox ведет себя непредсказуемо. В частности, его сильно заносит и Вы должны быть внимательны, когда находитесь возле расщелины.

**Тундры.** Вы замедляете в тундре свою скорость (до 50 %).

**Камни.** Враги могут за ними прятаться, но и Вы можете делать то же самое.

**Горы.** Вы можете использовать большие горы как ориентиры, чтобы лучше понимать, где Вы находитесь.

**Силовое поле.** Силовое поле врага невозможно преодолеть. На экране радара силовое поле появляется как строка, но на местности ее не видно.

**Погода.** Бывают бураны. Бураны могут вызвать пургу, которая приводит к частичной потере видимости для Вас и врагов. Однако радар будет функционировать правильно.

### **Техника врага.**

**Тяжелый танк.** Низкая скорость, мощная броня, тяжелый корпус. Этот танк обычно используется для защиты стратегических объектов. Он может нанести Вам тяжелое повреждение при прямом попадании, так что Вы должны проявить максимум мастерства для борьбы с ним.

**Легкий танк.** Средняя скорость, легкая броня. Обычно используется для патрулирования или в ударных силах.

**Сани.** Средняя скорость, легкая броня, не стреляет. Используется для обнаружения врага и обычно находится в патрулях.

**Истребитель.** Большая скорость, легкая броня. Истребитель очень опасен из-за своей скорости. Используется в ударных силах или для сопровождения самолета — разведчика.

**Самолет — разведчик.** Большая скорость, легкая броня, не стреляет. Обычно используется в патруле. На уровне "Турнир" самолет — разведчик использует устройство, выслеживающее Вас.

**Ракетная пусковая установка.** Стационарная, тяжелая броня, стреляет ракетами, которые могут нанести Вам смертельные повреждения при прямом попадании. Чтобы избежать прямого попадания, Вам нужно приближаться к ней с максимальной осторожностью. Если Вы обнаружили пусковую установку, то подходите к ней с тыла, так как она имеет систему обнаружения в 140 градусов.

**Радарная станция.** Стационарная, с мощной броней, не стреляет. Радарная станция обладает большой мощностью и обнаружит Вас издалека. Кроме того, она способна скрывать машины врагов от Вашего радара и выводить из строя радарные системы Вечных

ракет.

Воздушный преобразователь. Преобразователи трансформируют кислород в инопланетную атмосферу. Разрушение этих установок замедляет преобразование кислорода и таким образом у Вас увеличивается время, за которое Вы должны уничтожить главный Форт.

Узел связи с Формом. Узел связи обрабатывает все радиосообщения между патрулями и ударными силами. При уничтожении узла связи Вы исключаете возможность вызова патрулем ударных сил против Вас.

Главный Форт. Уничтожение главного Форта приводит к уничтожению Ваших врагов и является целью игры. Естественно главный Форт расположен в стратегическом центре и в его охране представлены все виды вооружения врагов и поэтому, чтобы уничтожить Форт, Вам нужно будет приложить максимум усилий и умения. Для разрушения главного Форта нужно два попадания ракетами или десять попаданий снарядами.

**Клавийши управления:**

↑ ↓ ← → — влево, RIGHT — право, UP — вперед, DOWN — назад;

Q — управление орудием;

S — огонь ракетами; SPACE — огонь снарядами.

D — копать;

W — просмотр AFT;

E — экран ракеты;

A — задний ход;

CTRL+Q — выход в DOS;

## "ARKANOID 2"

И — ТАПО

Г — 1988

О — 283 098

М — VGA

У — К/М/Л

Эта игра очень похожа на "POP CORN". Перед игрой Вы увидите в центре экрана квадрат, в котором можно изменить управляющие клавиши. Для этого нажмите "Y" и нажимайте клавиши, которые Вам нужны (влево, вправо и огонь). После парочки заставок Вы начнете игру.

Цель игры состоит в том, чтобы сбить все кирпичики (которые сбиваются) и не уронить мячик. В этом добром начинании Вам будут мешать различные создания.

Кирпичи бывают разные. Одни не сбиваются, вторые движутся, третьи исчезают, а потом снова появляются и так далее. Из некоторых кирпичей выпадают бочонки с буквами. Некоторые из них нужно ловить, некоторые не рекомендуется, на Ваше усмотрение:

N — у Вас постоянно три шарика;

T — появляются три ракетки (учтите, мячик может проскочить между ними);

I — при движении ракетка телескопически растягивается;

B — ракетка становится в полтора раза больше;

D — появляются 7 мячиков;

S — мячик прилипает к ракетке, чтобы снова нанести удар нажмите клавишу "FIRE";

R — ракетка становится в полтора раза меньше;

L — пулемет, выстрел производится клавишей "FIRE", во время стрельбы ракетка не перемещается;

S — уменьшение скорости движения мячика;

B — переход на другой уровень, в нижней части экрана с двух сторон появляются



колеблющиеся линии, подведите к ним ракетку;

Р — дается дополнительная ракетка;

М — мячики становятся черного цвета и пробивают все кирпичи насквозь (даже те, которые не сбиваются простым мячиком) и отскакивают только от стенок и от мешающих Вам созданий.

Бочонок без буквы дает Вам 16 мячиков.

За каждый сбитый кирпич, за каждый пойманный бочонок, за каждое уничтоженное создание Вам будут начисляться очки.

В центре экрана расположено поле деятельности. Справа расположены: высший счет, очки первого игрока, очки второго игрока и уровень, на котором Вы играете. В левом нижнем углу экрана нарисовано сколько у Вас осталось ракеток.

**Клавиши управления:**

E — EGA/VGA;

T — TANDY;

C — CGA (4 цвета);

H — HERC MONOCHROME;

M — мышь;

K — клавиатура;

J — джойстик;

X — установка параметров;

N — игра без звука (A, I, и Y — варианты музыкальных расширений);

1 — один игрок;

2 — два игрока;

G — начало игры;

F1 — пауза;

F2 — вкл./выкл. музыки;

F3 — вкл./выкл. звука;

F9 — конструирование экрана;

F10 — выход в DOS.

Клавишей "F9" Вы можете вносить изменения во все уровни, менять фон поля, убирать или вставлять кирпичи, вставлять в кирпичи бочонки с буквами, делать кирпичики двигающимися, посмотреть все уровни.

Для изменения фона подведите курсор к нужному (из самом верху образцы фона) и нажмите "ENTER".

Для того, чтобы поставить кирпич, подведите курсор к нужному Вам кирпичику в меню и нажмите "ENTER". Вы возьмете этот кирпич в "руку", потом переместите курсор на поле и, нажимая "ENTER", ставьте кирпичи куда хотите. Чтобы убрать лишние кирпичи: нужно выбрать в меню черный кирпич (он правый нижний) и, подведя курсор к ненужному кирпичику, нажать "ENTER". Чтобы вставить бочонок, нужно действовать также как и с кирпичиками. Кирпичики, в которых уже есть бочонок с буквой, обозначены "P".

<-> — делает кирпичи подвижными, они обозначаются буквой "M". Чтобы полностью очистить экран, подведите курсор к надписи "CLR" в меню и нажмите "ENTER". Чтобы избавиться от зажатых в руке предметов, подведите курсор к мусорному бачку (нарисован под "CLR") и нажмите "ENTER". Для записи того, что Вы натворили на поле нужно подвести курсор к рисунку дискеты со стрелкой указывающей на нее и нажать "ENTER". Если хотите считать, то подведите курсор к дискете с выходящей из нее стрелкой и нажмите "ENTER".

Для просмотра уровней переведите курсор на стрелки в указателе "ROUND" и листайте, нажимая "ENTER".

Для игры поставьте курсор на надпись "PLAY" и нажмите "ENTER", но когда Вы закончите игру на этом уровне, то опять вернетесь на него. Чтобы вернуться в игру с исправленными уровнями нужно после всех исправлений снова нажать F9.

Приятной Вам игры.

## "ARKANOID 3" ("РУССКИЙ АРКАНОИД")

И — BASHUROV D

Г — 1992

О — 130 998

М — BGA

У — К

Игра не доработана и просто составлена из двух игр. Картинки "содраны" из "REVERSI", а поле игры взято из "BLOCK" (объемный "Тетрис"). Ну а принцип игры — как в "POP CORN". Вам нужно сбить все квадраты (которые сбиваются) и не упустить мячик, что очень сложно, так как предсказать траекторию мяча иногда невозможно. В процессе игры из сбитых квадратов будут появляться пузыри с буквами:

L — пулемет;

P — дополнительный мячик;

C — липучка;

E — ракетка становится больше в полтора раза;

S — увеличение скорости;

X — минус один мячик;

U — уменьшение ракетки в полтора раза.

**Клавиши управления:**

RIGHT — вправо;

LEFT — влево;

UP — вверх;

DOWN — вниз;

RIGHT+UP — вправо, вверх;

RIGHT+DOWN — вправо, вниз;

LEFT+UP — влево, вверх;

LEFT+DOWN — влево, вниз;

SPACE — огонь;

ESC — выход в DOS.

Может Вы и увидите "крошку" автора программы...

## "ARKEN"

Г — 1987

О — 96 043

М — BGA

У — К

Эта игра является более ранней версией очень известной игры "POP CORN" и, в отличие от нее, не имеет функции управления мышью. В начальной заставке играет музыка (довольно неприятная), которая не отключается! На первой картинке, сверху, Вы увидите несколько рядов кирпичей а внизу ракетку и шарик. Нажатием "SPACE" Вы запускаете шарик в игру. Ваша цель: разбить как можно больше кирпичей.

**Внимание!** Если шарик пролетает мимо Вашей ракетки, она исчезает.

В начале игры Вам дается 4 ракетки (жизни), они изображены с правой стороны экрана, там же ведется подсчет набранных Вами очков. Разбив все кирпичи на первом уровне, Вы переходите на следующий, но более сложный.

**Маленькая помощь.**

Во время разбивания кирпичей, падают овальной формы "камушки". Они двух цветов — белые и синие. Вам их нужно ловить, то есть подвести под падающий "камушек" ракетку

**"Камушки" белого цвета могут быть:**

- 1 — дополнительная ракетка;
- 2 — переход на следующий уровень (в правой нижней части экрана появится мигающий прямоугольник, подведите к нему ракетку);
- 3 — пулемет (стреляя, не упустите шарик).

**"Камушки" синего цвета могут быть:**

- 1 — появление трех шариков;
- 2 — увеличение ракетки;
- 3 — уменьшение скорости шарика;
- 4 — "липучка" (чтобы шарик снова полетел, нажмите клавишу "FIRE");

**Управление:**

RIGHT — вправо, LEFT — влево;

SPACE — огонь.

## **"BAD STREET BRAWLER"**

**И** — BEAM SOFTWARE

**Г** — 1987

**О** — 137 264

**М** — EGA

**У** — К/1

Хаос прокрадывается в город в виде ганстеров и сумасшедших мотоциклистов. Только Вы можете спасти город. Только Вы достаточно жестки, достаточно быстры, достаточно псих. Сможете ли Вы пройти все 10 уровней и быть победителем на каждом?

**Меню:**

STAGE — выбор одного из 3 уровней клавишей "1";

PLAYER — выбор одного из 2 игроков клавишей "2";

KEYBOARD — выбор клавиатуры или джойстика клавишей "3";

START — старт игры клавишей "4". Вы также можете начать игру, нажимая кнопку огня на джойстике.

**Обратите внимание:** когда Вы заканчиваете 10 уровень, то переходите на 11 уровень, который соответствует 6, уровень 12 соответствует 7, уровень 13 соответствует 8 и так далее.

Каждый игрок начинает игру с 5 жизнями. Они показаны в левом верхнем углу экрана в виде полосок и располагаются под счетом. Когда все жизни будут исчерпаны, то враги бросят на дороге Ваше искромсанное тело и окончательно разрушат город.

**В правом верхнем углу экрана расположены:**

— время, оставшееся для прохождения этого уровня. Каждый уровень имеет ограничение по времени, этот таймер пущен в обратном направлении. Когда время достигнет нуля, Вы быстро потеряете жизненную силу и умрете, если моментально не закончите уровень.

— Ваша жизненная сила. Удары, наносимые врагами, будут сокращать Вашу жизненную силу и когда она достигнет нуля, Вы умрете. В начале каждого уровня Ваша жизненная сила будет максимальной.

— жизненная сила врага, который Вас атакует. Каждый Ваш удар уменьшает его жизненную силу и, когда она достигнет нуля, то противник погибает.

В игре с двумя игроками уровни чередуются. Текущий игрок указывается "1UP" или "2UP".

### **Управление.**

#### **Джойстик:**

- 1 — переход в готовность;
- 2 — прыжок вправо;
- 3 — перемещение вправо;
- 4 — присесть;
- 5 — перемещение влево;
- 6 — прыжок влево.

Удары наносятся теми же клавишами, плюс кнопка огня.

#### **Управление с клавиатуры:**

##### **Клавиши перемещения:**

- LEFT — влево;
- RIGHT — вправо;
- DOWN — присесть;
- UP — подпрыгнуть.

##### **Боевые клавиши для первого уровня:**

- ENTER+RIGHT — захват руками;
- ENTER+LEFT — удар ногой;
- ENTER+UP — удар руками;
- ENTER+DOWN — хватать снизу.

Боевыми клавишами Вы уничтожаете своих врагов. От уровня к уровню удары будут изменяться. Например, ENTER+UP на первом уровне удар руками, на втором — хватание "за грудки", на третьем — удар грудью. ENTER+DOWN предназначены не только для того, чтобы хватать руками ноги, но и для того, чтобы гладить собак, которые на Вас бросаются, приласкать старушек (они выглядят как маленькие тулупчики) и отбрасывать бомбы, которые эти милые старые леди подкладывают Вам, если Вы с ними плохо обошлись. Если Вы поправитесь старушке, то увидите сердечко с крылышками — теперь можно ее не бояться.

##### **Дополнение.**

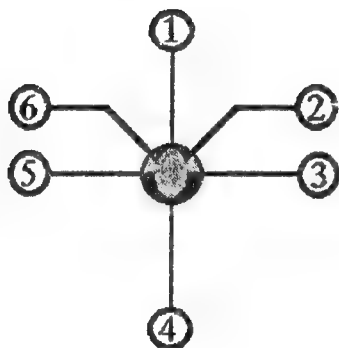
F1 — включение, выключение звука.

CTRL+II — если Вы записали неправильно свое имя в таблице рекордов, то этими клавишами Вы можете его стереть, а потом записать новое. Стирание происходит только если Вы не зафиксировали таблицу с этим неправильно набранным именем.

CTRL+M — фиксирование таблицы со своим именем.

CTRL+X — выход в DOS.

**Обратите внимание**, что если Вы повернуты направо, то удар ногой вперед будет "ENTER+LEFT", а если налево, то — "ENTER+RIGHT".



## **"BASKETBALL"**

И — SIMULMONDO

Г — 1992

О — 672 882

М — EGA/VGA

У — К

Очень интересная спортивная игра. В этой игре Вы можете соревноваться как со своим напарником, так и с компьютером. Управление может осуществляться как клавиатурой так и джойстиком. После загрузки игры компьютер задаст Вам вопрос и при правильном ответе Вы продолжите игру, при неправильном опять вернетесь в DOS. Ниже приведена таблица,

с помощью которой Вы можете ответить на большинство вопросов компьютера.

TEAM	YEARS	WINS	LOSSES
Los Angeles Lakers	38	20	180
Boston Celtics	31	2	170
Philadelphia	35	168	143
Milwaukee Bucks	17	84	78
New York Knicks	25	103	102
Seattle SUPersonics	11	55	55
Detroit Pistons	25	87	89
Golden State Warriors	24	94	101
Houston	12	48	54
Atlanta Hawks	28	98	116
Phoenix Suns	11	47	53
Portland	12	31	39
Denver Huggets	11	33	47
Utah Jazz	6	18	26
Cleveland Cavaliers	6	12	20
Chicago Bulls	15	36	65

После правильного ответа Вам предоставляется возможность установить параметры игры с помощью меню, которое появится на экране.

1. Чем играет первый игрок (джойстик, клавиатура и в качестве игрока может выступать компьютер).
2. Чем играет второй игрок (джойстик, клавиатура и в качестве игрока может выступать компьютер).
3. Можно установить уровень игры ( SHOW TIME, PRE-SEASON, REG-SEASON).
4. Можно установить продолжительность периода (2, 5, 8, 12 минут).
5. Включить и выключить музыку.

После установки игры Вы можете выбрать команды, за которые Вы будете играть. Выбор команды первого игрока производится клавишей "SHIFT", а для второго — клавишей "INS". Затем Вы можете выбрать стартовый состав Вашей команды. Выбор игроков производится курсорными клавишами и клавишей "ENTER". Нажмите клавишу "SPACE" и начинайте игру.

Правила игры в баскетбол знают, наверное, все. Отметим только один момент. Футболка игрока, которым Вы управляете отображается черным цветом, аналогично и для команды соперника.

**Клавиши управления для первого игрока:**

7 HOME	8 UP	9 PG UP
4 LEFT	5	6 RIGHT
1 END	2 DOWN	3 PG DN

Клавишей "S" Вы производите передачу мяча, а клавишей "INS" — бросок по кольцу. Остальные клавиши используются для перемещения игрока, которым Вы управляете.

**Клавиши управления для второго игрока:**

Q	W	E
A	S	D
Z	X	C

Клавишей "S" Вы производите передачу мяча, а клавишей "SHIFT" — бросок по кольцу. Остальные клавиши используются для перемещения игрока, которым Вы управляете. P — пауза. ESC — выход на главное меню, повторное нажатие — выход в DOS.

## "BATTLE CHESS"

И — INTERPLAY

Г — 1988

О — 608 742

М — VGA

У — К

"BATTLE CHESS" — оригинальный вариант шахматной игры на компьютере. Игра имеет следующие особенности:

- при изображении шахматной доски в трехмерном пространстве, фигуры имеют экзотический вид, вступают в поединок между собой. Сражение сопровождается звоном оружия и криками жертвы;

- при переходе в двумерное пространство доска и фигуры приобретают обычный вид;

- игра может зестись не только между человеком и машиной, но и с партнером, который находится на удалении, через модем, по телефонным каналам связи.

По окончании загрузки на экране появится трехмерное изображение шахматной доски с фигурами.

Перед началом партии можно произвести установку режимов игры. Для этого необходимо вызвать меню с помощью клавиши F1.

**Меню.**

**1. DISK.**

- LOAD GAME. Загрузить сохраненную игру. При выборе этого пункта высвечивается список сохраненных файлов, курсорными клавишами выберите нужный файл и загрузите его.

- SAVE GAME. Сохранить игру. Наберите имя, под которым будет сохранена игра.

- NEW GAME. Начать новую игру.

- SETUP BOARD. Произвести установку. При выборе этого пункта появляется двумерная доска. При нажатии на F1 высвечивается подменю:

CLEAR BOARD — очистить доску;

RESTORY BOARD — восстановить;

DONE — выход из подменю.

F3 — режим выбора фигуры для расстановки. Курсорные клавиши используются для выбора фигуры, "SPACE" или "ENTER" для переноса фигуры на доску. Для того, чтобы

переместить фигуру на доске, нажмите "ENTER" или "SPACE", фигура будет мерцать, затем курсорными клавишами переместите ее в нужное место и зафиксируйте клавишами "ENTER" или "SPACE".

— QUIT. Выход из игры.

## **2. MOVE.**

— FORCE MOVE. Заставить принудительно компьютер совершить ход в режиме SET TIME (это режим, когда Вы в минутах устанавливаете для компьютера время на обдумывание хода).

— TAKE BACK. Ход назад (вернуться к предыдущей позиции).

— REPLAY. Этот режим будет работать в том случае, если Вы вернулись на одну или несколько позиций назад. В этом режиме Вы можете воспроизвести ход партии (просмотреть).

— SUGGEST MOVE. В этом режиме компьютер подскажет, как Вам лучше пойти.

## **3. SETTINGS.**

SOUND ON — включить музыку.

SOUND OFF — выключить музыку.

3D BOARD — установить трехмерное изображение доски.

2D BOARD — установить двумерное изображение доски.

HUMAN RED — красными фигурами играет человек.

IBM RED — красными фигурами играет компьютер.

MODEM RED — красными фигурами играете через модем.

HUMAN BLUE — голубыми фигурами играет человек.

IBM BLUE — голубыми фигурами играет компьютер.

MODEM BLUE — голубыми фигурами играете через модем.

В последних шести пунктах Вы можете выбрать себе партнера.

## **4. LEVEL.**

— NOVICE — новичок.

— LEVEL1 — уровень 1.

— LEVEL2 — ..... 2.

— LEVEL3 — ..... 3.

— LEVEL4 — ..... 4.

— LEVEL5 — ..... 5.

— LEVEL6 — ..... 6.

— LEVEL7 — ..... 7.

— LEVEL8 — ..... 8.

— LEVEL9 — ..... 9.

— SET TIME — установить время для обдумывания очередного хода компьютером.

В этом режиме Вы можете установить уровень игры компьютера и установить время обдумывания его очередного хода. С точки зрения мастерства игра не блещет, а изюминка заключается в графике. На шахматной доске у Вас происходят целые сражения причем не без чувства юмора.

После выбора необходимых установок можно начинать игру. На доске у Вас отображается мигающий квадрат. Подведите его к фигуре, которой Вы хотите сделать ход и нажмите "ENTER". Затем переместите его на клетку, куда Вы хотите сделать ход и еще раз нажмите "ENTER", фигура переместится на выбранную позицию. Затем в левом верхнем углу компьютера высвечивается фигура думающего человека, она будет находиться там, пока компьютер обдумывает ход. После хода компьютера опять появится мигающий квадрат и Вы можете сделать следующий ход.

## "BATTLE HAWKS (1942)"

И — LUKASFILM

Г — 1988

О — ок. 140К

М — EGA

У — К

В 1942 году японская армия нанесла удар по американской военно-морской базе в PEARL HARBOR. С этого момента и началась война США против Японии.

В этой игре Вы можете выступать как на стороне вооруженных сил США, так и на стороне Японии.

После загрузки игры и выбора типа монитора, на экран выводится **основное меню**:

- 1) тренировка;
- 2) активные боевые действия;
- 3) обзор самолетов;
- 4) таблица достижений (результатов);
- 5) выход в DOS.

### Таблица достижений и выбор пилота.

При выборе пункта 4 на экране высвечивается имя текущего пилота, и выводится **меню**:

NEW PILOT — выбрав этот пункт меню Вы можете ввести имя и данные своего пилота;

VIEW RECORD — послужной список летчика с указанием проведенных побед и боев;

RENAME — изменение имени пилота;

DELETE — удаление пилота из списка;

PREPARE — сохранение игры;

BEST CAREER — десять лучших результатов;

BEST MISSION — десять самых лучших задач;

EXIT — выход в основное меню.

### Обзор самолетов.

При выборе пункта 3, Вы можете просмотреть характеристики самолетов участвующих в этих боевых действиях, при этом на экран выводится следующее **меню**:

1) Выбор страны, самолеты которой Вы желаете посмотреть, производится клавишей "ENTER";

2) Вы можете клавишами UP/DOWN выбрать самолет и просмотреть его характеристики;

3) Вы можете осмотреть самолет со всех сторон, поворачивая его клавишами LEFT/RIGHT;

4) Выход в главное меню.

Теперь более подробно рассмотрим режимы тренировки и активных боевых действий.

### Тренировка.

В режиме тренировки на экран выводятся следующие миссии:

- 1) Свободный полет истребителя;
- 2) Сопровождение бомбардировщиков;
- 3) Бомбардировка;
- 4) Торпедирование.

Выбор миссии производится клавишами UP/DOWN.

Справа от выбранной миссии в виде текста отображается задача, которую Вы должны выполнить. Каждая миссия имеет от 3-х до 4-х задач. Выбор задачи производится клавишами LEFT/RIGHT. Когда Вы определились с миссией и задачей, нажмите клавишу "ENTER", и на экране Вы увидите еще одно **меню**.

1. Начало полета. При выборе этого пункта Вы начинаете свою тренировку в



соответствии с выбранной миссией и задачей.

2. Изменение характеристик самолета. При выборе этого пункта на экран выводится меню изменения характеристик самолета:

- выбор модели самолета (PLANE MODEL);
- выбор ammunition (AMMUNITION, STND — стандартная, UNLIM — неограниченная);
- горючее (FUEL USE), ограничено и неограничено.
- повреждения (PLANE DAMAGE), стандартное и без повреждений.
- стартовая высота (START ALTITUDE), может быть 500, 5000, 10000, 15000 и 20000 футов;

- уровень мастерства противника (ENEMY SKILL LEVEL), кадет, ветеран и асс.
- установить первоначальные условия (RESET ALL VALUES);
- EXIT — выход на предыдущее меню.

3. Выбор новой миссии. При этом Вы выходите на меню выбора миссии.

4. Выход в основное меню.

#### **Активные действия.**

При выборе этого пункта на экран выдается меню, с помощью которого Вы можете выбрать место сражения. Выбор места сражения производится клавишами UP/DOWN. Клавишами LEFT/RIGHT можно выбрать одну из 4-х задач, которая описывается текстом справа от выбора места сражения. Прежде, чем вкратце описать эти задачи, отметим, что для американского и японского пилота задачи ставятся противоположные: если для американского пилота ставится задача разбомбить авианосец, то для японского пилота — не допустить американские самолеты к своему авианосцу.

#1 CORAL SEA MAY 7, 1942 09:30.

Ваша задача — потопить авианосец "SHOHO". Он уже горит после первой атаки, поэтому ориентируйтесь по дыму. Ваш радар сообщает о наличии самолетов противника на большой высоте. При атаке увеличивается риск попасть под зенитный огонь авианосца.

#1 CORAL SEA MAY 7, 1942 09:30.

Бомбардировщики приближаются к Вашему авианосцу. Вы, единственный, должны остановить их прежде, чем они выйдут на позиции бомбометания. Задача усложняется тем, что "SHOHO" поврежден и не может маневрировать. Используйте все имеющееся у Вас вооружение.

#2 CORAL SEA MAY 8, 1942 08:15.

Вы сопровождаете пару SBD. Ваша задача — защищать их от нападения. Бомбардировщики идут на "SHOKAKU", один из авианосцев, которые зажали Вас в PEARL HARBOR.

#2 CORAL SEA MAY 8, 1942 08:15.

К Вам приближается большое количество бомбардировщиков, перед которыми стоит задача разбомбить авианосец "SHOKAKU". Бомбардировщики сопровождают истребители. Это очень сложная задача. Используйте свой самолет для того, чтобы не допустить нападения на авианосец.

#3 CORAL SEA MAY 8, 1942 10:30.

Вы должны прерывать атаки самолетов и не давая им сбрасывать торпеды на Ваш авианосец. Ваш радар показывает, что их сопровождает несколько истребителей, но основное внимание концентрируйте на ярких зеленых самолетах — их Вы не должны пропустить. Используйте свое начальное преимущество в высоте.

#3 CORAL SEA MAY 8, 1942 09:00.

Вы летите вместе с другими бомбардировщиками. Ваша задача — уничтожить американский авианосец.

**#4 CORAL SEA MAY 8, 1942 10:30.**

Ваш радар определил приближение бомбардировщиков неприятеля. Вы получили время чтобы подняться на высоту до первых бомбовых ударов. Ваша задача — не допустить нанесения бомбового удара по авианосцу.

**#4 CORAL SEA MAY 8, 1942 09:00.**

Ваша задача — нанести бомбовый удар по авианосцу "YORKTOWN". Вам необходимо сбрасывать бомбы прямо на палубу.

**#1 MIDWAY JUNE 4, 1942 06:30.**

Ваша задача заключается в следующем: самое лучшее — это сбросить бомбы на авианосец, который Вы выберете сами. Японские самолеты в основном находятся на малой высоте.

**#1 MIDWAY JUNE 4, 1942 10:00.**

Авианосец "AKAKI". Группа вражеских бомбардировщиков висит над Вашими кораблями. Вас посылают на Вашем A6M2, чтобы сбить вражеские бомбардировщики. Используйте Вашу высоту, сосредоточьтесь на уничтожении ближайших самолетов на Вашем уровне, а не нижних. Разница высоты против Вас, но Ваш самолет крепок и дух Ваш силен.

**#2 MIDWAY JUNE 4, 1942 06:30.**

Вы должны вылететь с парой самолетов SBD, которые будут лететь рядом с Вами, наблюдая за максимальным поражением расположенных внизу японских авианосцев. Авианосцы "AKAGI", "KAGA", и "SORYU" уже горят и тяжело повреждены. Найдите неповрежденный авианосец "HIRYU" для Вашей атаки, но внимательно следите за боем.

**#2 MIDWAY JUNE 4, 1942 10:00.**

Вас посылают на перехват атакующих американских бомбардировщиков. Две группы по три американских самолета приближаются к авианосцу. Вы имеете одного ведомого. Ваш первый полет критический. Если Вы сможете сбить самолет противника за один вылет, то Вы и Ваш ведомый поделите два оставшихся самолета между собой. После этого Вы сможете перейти к уничтожению следующей группы самолетов. Отгоните вражеские самолеты от Вашего авианосца.

**#3 MIDWAY JUNE 4, 1942 11:30.**

Вы обнаружили большую волну приближающихся пикировщиков. Вы вместе с ведомым посланы для срыва их планов. Они летят буквой V, поэтому попытайтесь использовать Ваше высотное преимущество для нарушения их боевого порядка, по мере подлета к ним. Они будут концентрироваться для пикирования, так что Вы должны беречься до тех пор, пока не подлетите ближе.

**#3 MIDWAY JUNE 4, 1942 10:30.**

Ваша задача вести Ваш бомбардировщик с двумя другими из Вашей группы в атаку на группу авианосцев США. После атаки Вы можете отражать контратаки американских истребителей WILDCAT. Пытайтесь маневрировать, уходя от них, когда они пикируют на Вас, перемещаясь в удобную позицию, чтобы сбить их задней пушкой.

**#4 MIDWAY JUNE 4, 1942 11:30.**

Авианосец "YORKTOWN" только что спасся в Коралловом море, и держится, отстреливаясь и вычерпывая воду. Вы должны остановить японских торпедоносцев, которые идут для пресечения его отхода. Атакуйте сначала ближние цели. Торпеды, которые они несут, предназначены для Вашего "YORKTOWN".

**#4 MIDWAY JUNE 4, 1942 11:00.**

Вы будете лететь с торпедной миссией в колонне штурмовиков. Предстоит преодолеть жестокое сопротивление американских истребителей. Так как Вы не имеете передней пушки для обороны Вы будете использовать заднюю. Не концентрируйтесь сильно на подлетающих

истребителях, так как Ваша главная задача — торпедировать авианосец.

#1 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 12:30.

Первая эскадрилья TBF, которая взлетела с атолла Мидуэй не достигла полностью цели. Но это хорошие самолеты, и Вы имеете шанс доказать это. Ваша задача — торпедировать японский авианосец "RYUJO". Японские самолеты будут пытаться зайти Вам в хвост, так что почаще держите палец на гашетке заднего пулемета (и иногда нажимайте на кнопку).

#1 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 14:30.

Обороняйте "RYUJO" от атак с большой и малой высоты. Другие истребители поднялись и сражаются с пикировщиками. Вы должны сконцентрироваться на торпедоносцах внизу от Вас. Если ими занялись другие, переключайтесь на атаки штурмовиков.

#2 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 10:30.

Группа штурмовиков в сопровождении истребителей. Вы летите в голове эскорта. Держите всегда в поле зрения второй истребитель, так как очень легко нечаянно сбить его перекрестным огнем, если Вы неосторожны.

#2 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 14:30.

Вас выбрали для сопровождения штурмовиков в их атаке на американский авианосец "ENTERPRISE". Много вражеских истребителей в воздухе, но Ваш товарищ будет лететь рядом. Используйте Ваш пулемет против самолетов врага, пока не увидите, что выстрелы не звучат и тогда откройте огонь Вашей 20-ти мм пушкой.

#3 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 12:30.

Вы завершили торпедирование, но японские штурмовики пикируют на Ваш авианосец "ENTERPRISE". Ваша задача — не допустить этого. Ваш TBF — старая крепкая титанка, да еще и с пушками. Не давайте японцам заходить Вам в хвост.

#3 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 14:30.

Вы уже сбросили бомбы на авианосец "ENTERPRISE" и теперь помогите Вашим приятелям уничтожить американские торпедоносцы возвращающиеся с задания. Ваш штурмовик не предназначен как истребитель, но у Вас преимущество над торпедоносцами. Помните, не бейтесь с ними лоб в лоб, используйте их инерцию заходя им в бок и хвост.

#4 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 15:30.

Ваш SBD пойдет на бомбардировку японской группы без поддержки истребителей. Вам необходимо вначале сразиться с японскими истребителями, перед началом бомбардировки.

#4 E SOLOMONS AUG 24 , 1942 15:30.

Американские штурмовики наблюдаются на большой высоте идя с востока. Поднимитесь быстро чтобы вовлечь их в бой, свой самолет старайтесь расположить между ними и Вашим авианосцем.

#1 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 05:00.

Воздушное пространство вокруг главного японского авианосца наполнено японскими истребителями. Идти напрямую — это самоубийство, поэтому сохраняйте Ваши пушки готовыми и помните об использовании пулемета. Бомбардировку начинайте после подавления сопротивления японских самолетов.

#1 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 08:30.

Вы должны лететь для срыва атаки штурмовиков. Ваш самолет это одна из лучших моделей A6M3. Вы должны иметь существенное превосходство в скорости и в высоте. Уходите от задних пулеметов штурмовиков и используйте свои пушки.

#2 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 07:00.

Японцы предприняли смешанную атаку штурмовиков и торпедоносцев на Ваш авианосец "HORNET". Вы начинаете бой со штурмовиками и, если Вы успеете перехватить их раньше чем торпедоносцы сбросят торпеды, то опуститесь ниже и попытайтесь остановить их тоже.

Не забывайте, что "HORNET" сильно поврежден.

#2 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 06:00.

Вы понесете торпеды на американский авианосец "HORNET". Ваши штурмовики уже поднялись и, наверное, получат первое сопротивление. Как только вражеские истребители обнаружат Вас, Вы должны быть уже далеко. Используйте Вашу заднюю пушку для удерживания вражеских самолетов вдали.

#3 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 08:00.

Вас посылают в группе самолетов TBF для нанесения удара по авианосцу "SHOKAKU". Японский авианосец обречен, но Вам будут мешать японские истребители.

#3 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 08:00.

Радары обнаружили много американских торпедоносцев и штурмовиков, приближающихся к авианосцу "SHOKAKU". Вас посылают перехватить их. Будьте внимательны — бомбардировщики рассеяны на большом расстоянии небольшими группами и если хотя бы один прорвется, авианосец будет в большой опасности.

#4 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 09:00.

Вас посылают для сопровождения нескольких раненных пилотов домой. Их самолет несколько поврежден, поэтому они будут нуждаться в защите. Попробуйте сбивать истребители до того, как они будут вблизи Вашего TBF.

#4 SANTA CRUZ OCT 26, 1942 08:00.

Большая группа американских самолетов (поврежденный TBF и истребители сопровождения) пытается улететь. Используйте Ваши пулеметы, как только Вы приблизитесь на расстояние выстрела. Сам TBF тяжело поврежден, но его заднее оружие вполне исправно. Не приближайтесь слишком близко к нему сзади.

После того, как Вы выберете место боевых действий и задачу, нажмите клавишу "ENTER" и Вы выйдете на следующее меню, которое мы рассмотрели в режиме тренировки. Для того, чтобы приступить к выполнению боевой задачи выберите первый пункт этого меню и нажмите "ENTER".

**Управление самолетом.**

*Клавиши управления.*

2 — задний стрелок.

3 — отсек для бомбометания.

4 — боковой иллюминатор.

6 — боковой иллюминатор.

8 — передний стрелок.

9 — штурман.

J — катапультирование.

S — включение/выключение звука.

P — пауза.

V — версия игры: V1.0 10/5/88.

C — включение/выключение камеры, в этом режиме Вы можете просмотреть все Ваши действия с момента включения камеры, наблюдая за Вашим самолетом со стороны, для чего нажмите клавишу "R" — на экране появится сообщение, которое предложит Вам: "ENTER" — просмотр записи полета от момента включения камеры до нажатия клавиши "R".

F — продолжение полета.

L — выпустить/убрать шасси.

G — убрать прицел.

R — закрылки вверх/вниз.

Q — выход из игры, на экране появляется помещение для разбора полетов. Нажмите

"ENTER" и выберите "S" если хотите начать выполнение этой же миссии или "ENTER" для выбора новой миссии.

E — выключение звука мотора.

B — тормоза.

R — просмотр записи полета.

"+" — добавить газ.

"-" — убрать газ.

CTRL+C — выход в DOS.

CTRL+M — сбросить бомбу или торпеду.

UP — набор высоты.

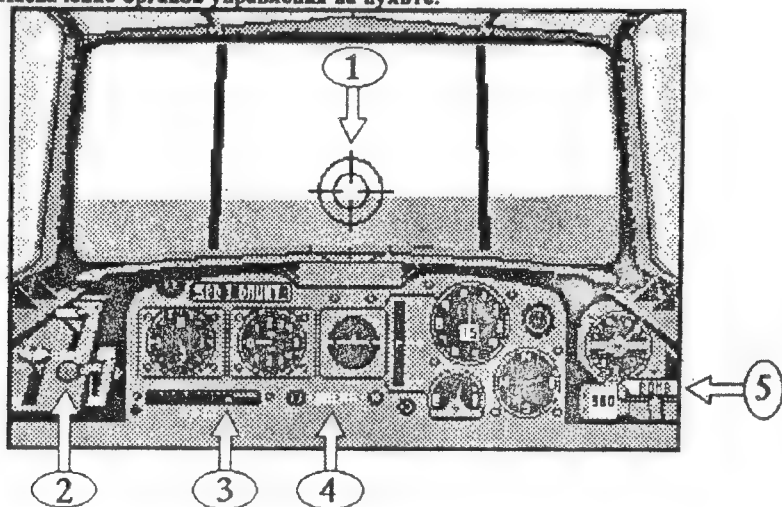
DOWN — снижение.

RIGHT — поворот.

LEFT — поворот.

SPACE или ENTER — огонь из пулемета или пушки.

**Назначение органов управления на пульте.**



1 — прицел.

2 — слева направо: рычаг тормоза, рычаг управления закрылками, рычаг управления шасси.

3 — PRN (индикатор газа).

4 — индикатор фотокамеры.

5 — рычаг управления сбросом бомб.

*Циферблаты слева направо показывают следующее.* Два циферблата слева показывают уровень курсового наклона. Третий циферблат показывает Ваше положение относительно горизонта. Вертикальный индикатор показывает предельную скорость подъема, которая

обозначается черточкой посередине циферблата. Следующий циферблат показывает высоту. Ниже расположены два циферблата, показывающих уровень топлива и направление движения (компас). После окончания Вашей миссии или при нажатии на клавишу "Q" на экране появляется помещение для разбора полетов. В этом помещении на табло отображается следующая информация: сколько всего сбито самолетов, сколько повреждено самолетов, сколько потоплено кораблей и сколько их повреждено. В том числе отображается информация о Ваших успехах (колонка YOU).

Пароль для данной версии игры "SHONO". Версию игры можно посмотреть, нажав клавишу "V".

## "BLOCK"

Чудная игра в плохую погоду. Сначала будет трудно, но потом, когда фигуры не будут вызывать нервный смех и руки привыкнут к клавишам, все будет просто. Вобщем, это — объемный "Тетрис".

Когда Вы загрузитесь, увидите меню:

START GAME (начало игры) { 5 ° 5 ° 18, вытянутый };

CHOOSE SETUP (выбор структуры);

WRITE SETUP (запись структуры);

PRACTICE MODE (тренировочный способ) { 5 ° 5 ° 18 };

DEMO (демонстрация);

HELP (помощь);

QUIT GAME (прекращение игры).

Клавишами "UP" и "DOWN" выбирайте нужную Вам запись. Если Вы запустите "Выбор структуры", то появится еще одно меню:

FLAT FUN (плоская шутка)

— стакан: { 5 ° 5 ° 12 };

— назначенный кубик: плоский.

3 — D MANIA (мажия)

— стакан: 5 ° 5 ° 10;

— назначенный кубик: основной.

OUT OF CONTROL (вне контроля)

— стакан: 5 ° 5 ° 10;

— назначенный кубик: вытянутый.

CHENGGE SETUP (изменение структуры)

MAIN MENU (основное меню)

Выбрав "помощь", увидите:

Какими кнопками вращать фигуры (используйте также кнопки "LEFT", "RIGHT", "UP", "DOWN" и диагональные направления);

SPACE — бросать кубик;

CURSOR KEYS — передвигать кубик;

P — пауза;

O — включение и выключение звука;

ESC — выход из игры.

Выбрав все, что Вам нужно, нажмите "ENTER" и выберите уровень игры и снова надавите чем угодно "ENTER".

Перед Вами появится Ваше поле деятельности. В центре стакан (вид сверху). Слева: сверху — скорость, под ней — степень заполнения стакана. Каждому ряду соответствует

свой цвет. Справа: счет, сколько упало кубиков, вышний результат, размеры стакана к назначенный кубик.

## "BOUNCING BABIES"

В этой игре Вы будете ловить малышей, которых выкидывают из горящей пятиэтажки. Ваша задача — перекинуть малышей в санитарную машину в три приема. Вам придется попотеть, потому что детей навсерное выбрасывают садисты. Они не смотрят, ловите Вы их или нет, а швыряют их, как-будто работают на разгрузке кормовой свеклы. Правда, во время спасательных работ Вы можете загубить пяток детишек (списываются на бой) и Вам за это зверство ничего не будет. Хотя, после пятого упавшего на землю малыша, Вас навсерное сажают, потому что игра заканчивается.

В верхней части экрана Вы увидите, сколько малюток можно уронить (подумаешь пятый этаж), на каком уровне играете и сколько малышей спасли.

### Клавиши управления:

LEFT — носилки влево;

RIGHT — носилки вправо;

1 — носилки возле дома;

2 — носилки между домом и машиной;

3 — носилки возле машины;

ESC — выход в DOS.

Клавиши "1", "2" и "3" мгновенно переносят Вас на нужное место, а курсорные клавиши перемещают медленнее.

## "BRICKS"

Игра похожа на "POP-CORN". Здесь Вы играете квадратным шариком (вот это — словосочетание!). Вам нужно сбить все кирпичики и не уронить шарик (кубик).

После загрузки на экране появится меню:

1 — старт игры;

2 — инструкция;

3 — проверка цвета;

4 — смещение окна игры;

5 — выключение музыки;

6 — комментарии.

После старта Вам предстоит выбрать уровень игры:

1 — начинающий;

2 — эксперт;

3 — мастер.

На игровом поле, сверху экрана, отображается: количество жизней, на каком уровне играете, количество заработанных очков.

На каждом уровне появляется кирпичик в черной рамке, если в него попасть, то Вам даются дополнительные очки. Старайтесь попадать в этот кубик потому, что он появляется на короткое время. Если Вы уроните мячик, то теряете жизнь и приходится начинать сначала. Чтобы пройти 4 уровня Вам дается 5 жизней.

### Клавиши управления:

CAPS LOCK — влево, INS — вправо;

N — продолжение игры, ESC — выход в DOS.

## "BRIDGE"

И — ARTWORX SOFTWARE

Г — 1992

О — 727 238

М — BOA/VGA

У — К/М

Это — самая сложная карточная игра. На компьютере, правда, она упрощена раз в 10. Если у Вас нет навыков в этой игре, то лучше сначала прочитать книжечку "Бридж для всех".

**"Загрузив игру, увидите:**

"Выберите руку, с которой будете играть: север, восток, юг, запад."

"Показать все четыре руки?: нет, да."

"Программа будет жульничать и подглядывать Ваши карты?: нет, да."

**Снизу экрана — подсказка:**

LEFT/RIGHT — двигать мерцающие стрелки;

SPACE — выбор;

"ENTER" — начало игры.

Установив все, как Вы хотите, нажмите "ENTER". На экране появится расклад Ваших карт и Вашего партнера. В скобках указано количество пунктов (А — 4 пункта, К — 3 пункта, Q — 2 пункта, J — 1 пункт) + количество четверок (4 и более карт одной масти).

**В правом нижнем углу:**

CLEAR WIDS (очистка);

NEW DEAL (новый расклад);

SCORE (счет);

EXIT (выход).

**Начинается торговля.**

Заявка 1 трефа говорит о том, что Вы обязуетесь взять 7 взяток при козыре трефа, 2 трефы — 8 взяток и т. д. До 7. Чем больше Вы заказали, тем больше Вам запишут очков (если сыграете).

**В правом нижнем углу надписи возможных заявок:**

BID NUMBER OF TRICKS 1...7 (наберите номер заявки то 1 до 7);

DOUBLE (контра);

REDOUBLE (реконтра);

PASS (пасс);

Если Вы выбрали цифру, то появится надпись, запрашивающая масть: D — бубна, C — трефа, H — черни, S — пик.

Когда, после какой-либо заявки, последует три паса, значит торговля закончилась, и последняя значимая заявка и будет заказанной игрой.

Закончив торговлю, Вы переходите в фазу игры. Машина пишет, кто будет ходить. Если Вы или Ваш партнер, то в правом нижнем углу появится надпись:

CARD RANKS: 2...9, T, J, Q, K, A, (карта ряда) OR HIT < RETURN > FOR LEAD SUIT (или нажмите < возврат > для отказа).

Потом выбирайте масть: D — бубна, C — трефа, H — черни, S — пик.

Когда все 4 игрока сделали свои ходы, появится надпись: HIT ANY KEY TO CLEAR TABLE (нажмите какую — либо кнопку для очистки стола). Нажмите и снова играйте.

**В правом верхнем углу:** какой контракт играют, сколько и кто взял взятки.

**В левом нижнем углу —** табличка, кто, какими картами ходил.

После розыгрыша контракта появится надпись, сообщающая о том, как Вы играли и табличка, в которую заносится Ваш результат игры.

Одна за другой появятся две надписи: HIT ANY KEY TO CONTINUE (нажмите любую



кнопку для продолжения) RESET THE OPTIONS (установить операцию: Y — игра начинается снова, N — продолжение игры).

Игра заканчивается, когда закрывается робер, машина сообщит Вам это радостное или грустное известие (в зависимости от того, кто выиграл).

## "CAPTAIN COMIC"

И — MICHAEL A. DENIO

Г — 1988

О — 322 021

М — BGA

У — К

### **Цель игры.**

Вы капитан Comic, галактический герой. Ваше задание заключается в том, чтобы найти и вернуть три сокровища планеты Омбос, спрятанных на удаленных планетах. Это — задача непростая, Вам нужны будут инструменты и оружие, чтобы преодолевать опасные участки местности и уничтожать Ваших врагов.

### **Правила игры.**

Вы начинаете игру с 5 жизнями, но безо всякого оружия и инструментов. У Вас существует два вида энергии, энергия огня и жизненная энергия. Когда враг касается капитана Comic, жизненная энергия уменьшается. После того, как жизненная энергия достигнет нуля, контакт с врагом приводит к гибели. Также Вы будете погибать если упадете в расщелины на местности. За каждые 50000 очков Вам дают еще одну жизнь. Игра закончится тогда, когда Вы найдете все три сокровища или когда все Ваши жизни кончатся.

#### *Сокровища:*

GEMS (драгоценные камни);

COLD (мешок золотых монет);

CROWN (корона).

#### *Инструменты, которые Вы можете обнаружить во время путешествия:*

SHIELD (щит с крестом) — восстанавливает жизненную энергию.

BLASTOLA COLA (банка с шаровой молнией) — увеличивает количество молний, выстреливаемых за один раз (максимум — 5 штук).

CORKSCREW (штопор) — Ваши молнии могут лететь по спирали, что позволяет Вам уничтожать врагов, которые двигаются ниже линии огня.

DOOR KEY (дверной ключ) — позволяет Вам открывать двери, обнаруженные в различных местах Вашего путешествия.

BOOTS (ботинки) — увеличивают ширину Вашего шага. Без них в некоторых местах Вы не пройдете.

LANTERN (лампа) — существует много мест, попадая в которые Вы ничего не увидите без этой лампы.

WAND (жезл) — это самый сильный инструмент из всех. Он дает Вам возможность телепортироваться через станы и пустоты.

#### **Клавия управления.**

LEFT — влево.

RIGHT — вправо.

SPACE — прыжок. Чем дольше Вы держите клавишу, тем выше будет прыжок.

SPACE и LEFT/RIGHT — перемещение в прыжке.

INS — огонь. После того, как Вы взяли хотя бы одну банку с изображением шаровой молнии, то можете стрелять. Чем больше Вы наберете таких банок, тем больше шаровых

молний будет вылетать при одном выстреле. Когда индикатор "энергия огня" достигнет нуля, Вы больше не сможете стрелять. Энергия огня восстанавливается, когда клавиша огня отпущается.

ALT — открывание дверей.

CAPS — телепортация. Эта клавиша работает только тогда, когда у Вас есть жезл. Нажмите CAPS и Вы исчезнете в клубе дыма и явитесь в новом месте.

ESC — пауза.

Q — выход в DOS.

F1 — включение звука.

F2 — выключение звука.

**Полезные советы.**

Вы будете путешествовать по 8 различным областям. Если один путь окажется невозможным, попробуйте другой. Учитесь ходить. Некоторые расщелины могут оказаться более легкими путями, но другие можно проходить не падая в них. К сожалению, это можно обнаружить только методом проб и ошибок. Когда Вы находите "SHIELD" (щит с крестом), а у Вас жизненная энергия полная, то Вам прибавляется жизнь.

Самый большой счет в этой игре с момента выпуска — 1344500 очков. Попробуйте побить этот рекорд.

## "CASTLE"

M — INTERPLAY PRODUCTION

T — 1991

O — 1 027 000

M — VGA

У — К

Очень смешная и симпатичная игрушка. Правила просты. У Вас — две крепости, кто кого быстрее уничтожит. Нужно попадать в крепость противника ядром.

**Начальная установка.**

Нажмите "+"/"-" — для установки местности.

Нажмите "<"/">" — для установки максимального склона.

Нажмите ";"/":" — для установки пересеченности местности.

Нажмите "UP"/"DOWN" — для установки силы тяготения.

Нажмите "LEFT"/"RIGHT" — для установки количества людей в крепости (во время боя в левом верхнем углу экрана показывается сколько людей осталось в живых в крепости).

Нажмите "("/")" — для установки силы ветра.

Нажмите "SPACE" для старта и "ESC" для выхода.

По бокам показывается счет игры. Слева — синяя крепость, справа — красная. Если Ваша игра затянулась на несколько дней, то Вы можете восстанавливать счет игры:

**Синяя крепость:**

"{" — уменьшение счета;

"}" — увеличение счета.

**Красная крепость:**

"[" — уменьшение счета;

"]" — увеличение счета;

"C" — обнуление счета.

**Клавиши управления:**

"LEFT" и "RIGHT" — повышение и понижение мощности выстрела;

"UP" — поднятие орудия, "LEFT" — опускание орудия;

"ENTER" — огонь.

## "CD — MAN"

И — CREATIVE DIMENSIONS

Г — 1989

О — 380 120

М — VGA

У — К

В этой игре Вы будете симпатичным, любящим поесть — колобком. На заставке Вы увидите себя в двух экземплярах. Нажмите любую клавишу и войдите в меню.

### Меню.

Пресмотр	Скорость	Игра	Игрок	Музыка
Высшие 10 результатов	Для сумасшедших	Старт	1	Включена
Просмотр	Высокая	Продолжение	2	Выключена
Демонстрация	Нормальная	Управление		
Позиция	Zzzz....	Выход		

Скорость увеличивается и уменьшается клавишами UP/DOWN (белый столбик) и сверху пишется, какая у Вас скорость. Если хотите посмеяться, выберите наивысшую скорость и посмотрите игру в демонстрации. Перемещение курсора в меню — курсорные клавиши.

Цель игры состоит в том, чтобы очистить экран от точек и спастись от чудовищ. В углах экрана расположены пульсирующие точки, если Вы их съедите, то на короткое время Ваши враги станут темными и их можно съедать и получать за это очки. Перед обратным превращением чудовища начинают мигать.

Собирайте все вещи, появляющиеся на экране, за них Вы получаете премиальные очки. Когда весь экран очищается от точек, Вы переходите на другой подуровень.

Каждый уровень имеет три подуровня. Всего в этой игре три уровня : Очарованный лес, Южный Тихий Океан и Глубокий космос. На каждом уровне агрессивность монстров увеличивается и, соответственно, увеличиваются премиальные очки. На каждом уровне есть тоннель, в который монстры не могут зайти, а Вы можете переместиться в другое место экрана. На первом уровне он обозначен каменной аркой, а на других уровнях их трудно сразу заметить. На втором уровне — левый верхний угол экрана, а на третьем — правый нижний угол.

Таблица рекордов показывает 10 лучших результатов и содержится в файле HICHSC.CDM. Если Вы хотите начать игру с пустой рекордной таблицей, то просто удалите файл, а программа создаст новую с текущей датой, временем и низким счетом.

**Внимание!** Таблица рекордов будет сохраняться, только если Вы выходите из игры опцией QUIT в меню!

#### Клавиши управления:

LEFT — влево, RIGHT — вправо, UP — вверх, DOWN — вниз, ESC — выход в меню в любой момент времени.

Если Вы вышли в меню во время игры, то для продолжения игры нажмите "CONTINUE"

(можно пользоваться как паузой).

В этой игре Вам дается 5 жизней, но можно сделать "вечную жизнь". В любой момент игры Вы можете нажать "F1" и будете бессмертным, при повторном нажатии - Вы опять смертны. На экране не отображается нажата клавиша или нет и Вы можете узнать об этом, только увидя, что когда Вас съедают, Ваши жизни исчезают (они показаны в правом верхнем углу экрана).

В начале игры "вечная жизнь" всегда выключена.

## "CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES"

И -- LEARNING COMPANY

Г -- 1993

О -- 670 234

М -- VGA/VGA

У -- К

"Исследователь античных империй" -- это очень интересная игра с лабиринтами и головоломками. Много веков назад пираты прятали сокровища античных миров в пещерах. Ваша задача -- исследовать эти пещеры, найти сокровища и реликвии античных миров и вернуть их человечеству. Используя свой ум и специальный инструмент для преодоления препятствий в пещере, Вы должны найти, а затем собрать из частей различные реликвии античных миров.

После загрузки игры на экране высвечивается таблица, из которой Вы можете выбрать и загрузить одну из сохраненных игр или начать новую игру (START NEW GAME). Выбран пункт "START NEW GAME" введите свое имя и выберите уровень сложности игры "EXPLORER" (легкий) и "EXPERT" (сложный). Затем Вы можете выбрать место действия: GREECE & ROME (Греция и Рим), EGYPT (Египет), NEAR EAST (ближний восток), INDIA & CHINA (Индия и Китай).

Выбран соответствующее место действия, Вы оказываетесь в пещере. Вам необходимо пройти пещеру и собрать шесть частей ценного античного предмета. Части предмета отображаются в виде ромбика. После того, как Вы найдете все шесть частей, необходимо из кусочков сложить полное изображение предмета. Причем на уровне "EXPERT" части предмета можно вращать с помощью клавиши "F".

Когда Вы правильно сложите предмет и прочтете поясняющую надпись о его происхождении, перед Вами откроется дверь для перехода в другую пещеру.

Но прежде чем перейти в следующую пещеру Вы будете должны решить логический тест. Логический тест представляет собой три последовательности символов, в одной из которых отсутствует символ (знак ?). Вам необходимо найти закономерность и выбрать один из трех символов, которые закрывают дверь для перехода в следующую пещеру. На логический тест Вам дается 2 попытки.

Всего Вы должны пройти 4 пещеры и выбрать следующее место своих поисков.

При прохождении пещер Вам будут встречаться различные твари (науки, скорпионы, змеи и т.д.), при соприкосновении с которыми Вы теряете энергию. Кроме этого в пещерах встречаются: конвейеры, кодовые панели, скользящие щиты. Изменение направления движения конвейера или открывание скользящих щитов производится с помощью луча света, который Вы можете направлять в нужное место через уголкового отражатели или с помощью кнопок, которые Вы должны нажимать головой, приняв вверх. Кодовые панели можно открыть, собирая символы, причем в той последовательности, в которой они изображены на панели. При неправильной последовательности код восстанавливается и Вам придется начинать все сначала. Иногда некоторые символы собирают пауки и другие обитатели пещер.

Восстановить свою энергию можно, съев яблоко, иногда попадающееся в пещерах.

Для преодоления препятствий у Вас имеется 3 вида инструмента: каска со световым лучом, реактивный двигатель, который можно использовать для увеличения высоты прыжка и силовое поле, которое действует 5 секунд. Выбор инструмента производится клавишей "ENTER", а его использование — клавишей "SPACE".

Клавиши "F1", "F2", "F3" используются для вызова меню.

**F1 — HELP (помощь).**

USING THE KEYBOARD (клавиши управления):

- LEFT/RIGHT — шаг влево, вправо;
- UP+RIGHT — прыжок вправо;
- UP+LEFT — прыжок влево;
- UP — идти через дверь, перемещение по канату и прыжок вверх;
- DOWN — перемещение вниз по перекладе;
- ENTER — смена инструмента, установка или удаление частей головоломки;
- SPACE — использование инструмента;

PLAYING THE GAME (правила игры);

OVERCOMING OBSTACLES (преодоление препятствий);

PUZZLES AND LOGIC PROBLEMS (решение логических проблем).

Содержание трех последних пунктов приведено выше при описании игры.

**F2 — FILE.**

HALL OF FAME (текущий игрок). При выборе этого пункта высвечивается имя текущего игрока, уровень, на котором он играет и количество попыток.

LIST OF PLAYERS (список игроков). При выборе этого пункта высвечивается список всех сохраненных игроков.

RETURN TO MAP MENU (возврат в главное меню).

START NEW GAME (начать новую игру).

EXIT AND SAVE (выход в DOS с сохранением). Особенностью является то, что сохраненную игру Вы начнете играть с начала уровня, вне зависимости от того, на каком этапе прохождения уровня Вы сохранились.

**F3 — OPTIONS.**

NEW USER MESSAGES (подсказка).

MUSIC YES/NO (включить/выключить музыку).

SOUND EFFECTS YES/NO (включить/выключить звуковые эффекты).

Во время игры на экране, внизу, отображается следующая информация: ARTIFACT PICES — количество собранных частей; ENERGY — энергия, CAVERN — место поисков (EGYPT и т.д.), CHAMBER — уровень. Внизу, по середине экрана, отображается выбранный инструмент.

## "COLORADO"

И — SILMARILS

Г — 1991

О — 684 231

М — BGA

У — K

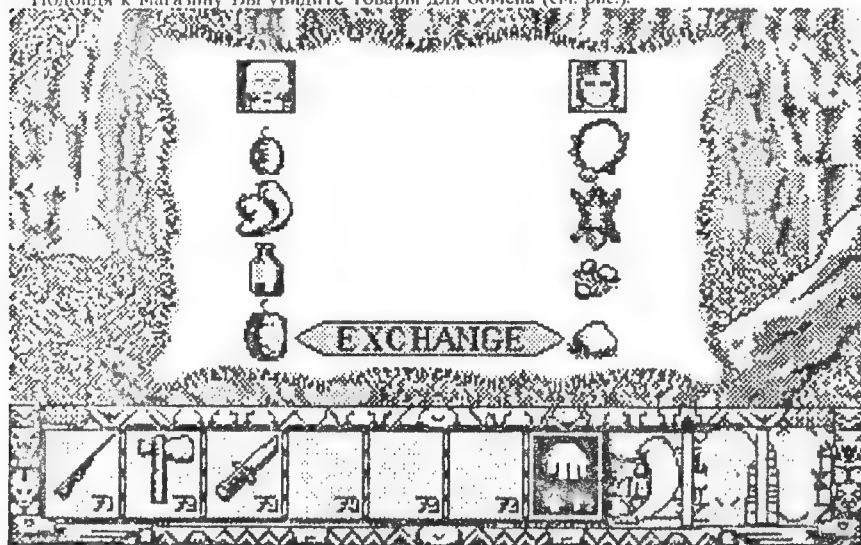
Вы выступаете в роли вольного охотника, блуждающего в лесах, ну просто переполненных индейцами. Шагу нельзя ступить, чтобы не наткнуться на воинственно настроенного индейца и, если Вы не будете защищаться, то Ваш скальп украсит один из вигвамов.

Вы плывете в каноэ по горной реке, на Вас нападают индейцы в лодках, от них Вы

должны отбиваться веслом. Кроме этого, на выступах скал стоят индейцы и бросают в Ваше каноэ камни, от которых Вы должны уворачиваться. Старайтесь не сталкиваться с камнями и корягами которые плавают в реке. Ваша жизнь будет показываться справа в виде убывающего столбика. Время от времени то справа, то слева появляются песчаные отмели, к которым Вы можете пристать и немного побродить по лесу.

После загрузки игры компьютер спросит Вас о том, начинать ли новую игру или загрузить последнюю сохраненную. Если Вы выберете новую игру, Вы окажетесь на одной из отмелей рядом со своей лодкой. На этом участке Вам встретятся: индеец с ножом, два индейца с луками и индеец с томагавком. Причем индеец с томагавком охраняет шкуру, которая Вам потом пригодится при обмене в лавке с товарами. Убив индейца Вы можете забрать шкуру и амулет, который останется после него. После этого пойдите по дороге, проходящей по краю пропасти. Дорога заканчивается входом в пещеру, где Вам необходимо по колышкам вбитым в отвесную скалу подняться наверх и убить орла. Спустившись вниз и пройдя дальше, возьмите россыпь золотых камней. В этой же пещере Вам предложат сохранить игру. После этого Вам необходимо найти магазин, чтобы обменять найденные вещи на необходимое Вам оружие и снаряжение. Путь к магазину Вам преграждает индеец-лучник, стреляющий с колена.

Подойдя к магазину Вы увидите товары для обмена (см. рис.).



#### Управление:

F1 — ружье.

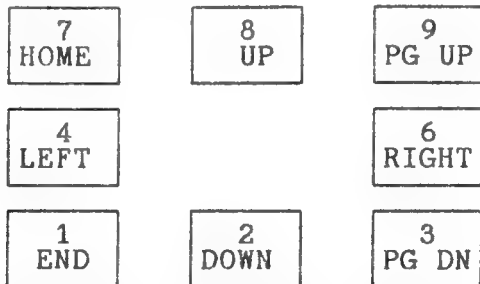
F2 — томагавк.

F3 — нож.

F7 — на картинке изображен сжатый кулак и стрелка вверх. Это значит, что Вы можете только брать предметы. Для того, чтобы положить предмет нажмите F7 кулак разожмется и стрелка будет показывать вниз. После этого Вы можете класть предметы.

Клавиши "F4", "F5", "F6", в начале игры остаются пустыми, но они будут заполняться по мере того, как Вы будете находить различные предметы, а затем на их месте будет оружие или предметы, на которые Вы их обменяете.

Управление охотником осуществляется одновременным нажатием клавиши "SHIFT" и одной из клавиш изображенных внизу. Выбор оружия или предметов осуществляется клавишами "F1"- "F7". Рядом с изображением предметов, в виде столбиков, отображается количество пороха в пороховнице и Ваша жизнь. Перед стрельбой оружие необходимо зарядить. Прежде, чем двинитесь вперед, определите какие действия, какой клавишей выполняются, так как назначение некоторых клавиш меняется в зависимости от направления движения.



Затем Вы можете вернуться назад к своей лодке и продолжить свой путь. Гекка заканчивается водопадом. Счастливого полета!

## "COLUMNS"

И — J. GIERSEN  
Г — 1990  
О — 48 482  
М — RGA  
У — К

Это — цветной "Тетрис". Секции из трех разноцветных квадратов падают на дно стакана. Когда три квадрата одного цвета выстраиваются по диагонали, по горизонтали или по вертикали, то они исчезают, а Вы получаете очки. Ваша задача состоит в том, чтобы убирать как можно больше квадратов и получить как можно больше очков.

### Клавиши управления:

- 4, J, S — влево;
- 6, L, F — вправо;
- 2, SPACE — бросать секцию;
- 5, K, D — менять местами цветные квадраты в секции;
- Q — выход в DOS;
- R — экстренное окончание игры;
- P — пауза;
- B — включение, выключение звука;
- + — увеличение скорости.

## 'CRIME WAVE'

И — ACCESS SOFTWARE

Г — 1990

О — 2 789 268

М — EGA/VGA

У — К

Это обычная стрелялка с хорошими видео и звуковыми эффектами. Вы должны идти по улице и уничтожать все, что попадает на Вашем пути. При переходе на следующий уровень появится надпись "EXIT", но если Вы хотите перейти туда раньше, то войдите в первую же дверь с надписью "EXIT". По дороге Вы должны собирать встречающиеся предметы: патроны, заряды для огнемёта, жизнь в виде маленькой белой фигуры, энергию в виде колбы с буквой "E", белые (наркотики) и зеленые (доллары) пакеты. Все эти предметы могут лежать на дороге или находиться в бочках, телевизорах и т. д. Для этого бочки, телевизоры и прочие предметы необходимо расстреливать с помощью огнемёта.

После загрузки игры появляется меню:

START GAME (старт игры);

GAME OPTIONS (установка опций игры);

INFORMATION (информация);

EXIT TO DOS (выход в DOS).

При выборе пункта "INFORMATION", Вы можете получить информацию о музыке в игре, об установке игры на жесткий диск (инсталляция).

При выборе пункта меню "GAME OPTIONS" на экране появляется следующее подменю.

1. ADJUST SOUND — выбрав этот пункт, можно установить различные варианты звукового сопровождения.

2. CONFIGURE KEYBOARD — выбрав этот пункт, Вы можете переназначить клавиши управления игрой на более удобные для Вас.

По умолчанию устанавливаются следующие клавиши:

MOVE UP — (вверх);

MOVE DOWN — (вниз);

MOVE LEFT — (влево);

MOVE RIGHT — (вправо);

FIRE LARGE WEAPON (огонь из огнемёта) — X;

FIRE SMALL WEAPON (огонь из автомата) — SPACE;

JUMP (прыжок) — INS+5;

CROUCH (присесть) — INS.

Для того, чтобы изменить клавиши нажмите "ENTER", а затем необходимую Вам клавишу и удерживайте ее в нажатом состоянии не менее одной секунды.

3. CHANGE VIDEO MODE — в этом пункте Вы можете выбрать различные типы видеоадаптеров.

4. PLAY "SHORT" VERSION — играть укороченную игру.

При выборе "START GAME" Вы можете установить уровень сложности игры.

BEGINNER (начинающий).

INTERMEDIATE (средний).

ADVANCED (высокий).

При игре на экране отображается слева количество жизней (в начале игры Вы имеете 5 жизней). Ниже отображается энергия жизни в виде убывающей полосы. С правой стороны экрана отображается сверху вниз:

— количество патронов;

— количество зарядов огнемёта;



— количество собранных белых пакетов;  
— количество собранных зеленых пакетов.  
В верхней части экрана отображается количество набранных Вами очков.  
P — пауза.  
F1 — включение/выключение звукового сопровождения.  
Желаем удачи!

## "DEATH TRACK"

И — DYNAMIX  
Г — 1989  
О — 655 519  
М — VGA  
У — К

Это — не простые гонки на сверхмощных автомобилях, это — "Дорога смерти"! И, хотя Ваши соперники довольно красочно взрываются и исчезают с полотна дороги, Ваш автомобиль лишь только разрушается, а Вы остаетесь невредимым. Да и кому может понравиться такая игра, когда в результате какого-нибудь экранного катаклизма можно скончаться, сидя в кресле (на табуретке) у своего компьютера?

Тем не менее игра захватывает и кроме морального удовлетворения приносит ощутимый доход в долларах (изображаются на экране), если Вы выигрываете заезды.

Решили выбрать путь пилота-смертника, Вы попадете в мир машин-монстров, стрельбы, взрывов и безумных соперников-камикадзе (Вы и сам таким можете стать). Но для того, чтобы попасть туда, необходимо располагать некоторой информацией, чтобы хоть как-то представлять себе тех, с кем придется соревноваться не на жизнь, а на смерть.

Итак, после загрузки высечинается меню, где Вы можете набрать свое имя (14 символов) и откуда попадете в парольный экран. Здесь Вам зададут вопрос, от ответа на который будет зависеть Ваша дальнейшая судьба: либо Вас выкинут в DOS прямо с трека, не успеете проехать и сотни метров, либо Вас выкинут туда же из магазина запчастей и оружия, либо Вас все же примут в братство самоубийц и допустят к соревнованиям.

Ниже мы приводим все возможные вопросы и большинство ответов на них, так что вероятность того, что Вы войдете в игру с первого раза близка к 90%.

Все вопросы касаются той или иной стороны жизни одного из пилотов: каков его лучший трек, любимые оружие и еда, откуда он родом. Вопросы, ответы и пилоты сведены в единую таблицу, но прежде, чем начнете изучать ее, посмотрите на отличительные черты, по которым Вы сможете узнать пилота.

WRECKER — растрепанные черные волосы, борода, очки, в руках — ружье и пистолет;  
MELISSA — длинноногая блондинка с белой повязкой на голове;  
MEGADITH — в шлеме с намордником, в руке — пистолет;  
MOTORMANIAC — негрорд с украшением, пересекающим лоб и прикрывающим нос;  
LURCHER — блондин с белой повязкой на голове и зелеными веками;  
PREYING MENACE — брюнетка, раскрашенная под индейца;  
KILLER ANGEL — темноволосая, рука обвязана бечевой;  
CRIMSON DEATH — японка в зеленом, в руке — тесак;  
SLY — прилизанный брюнет, в черной рубашке с поднятым воротником и с черным платком на шее.

Пилот\вопрос	BEST TRECK	WEAPON	COME FROM	FOOD
WRECKER	PHOENIX	AUTO-CANNON CX-750	WARSAW	COTTAGE CHEESE
MELISSA	MANHATTAN	DRAGON	EUGENE	OYSTERS
MEGADETH	LOS ANGELES	POLY-TECH SUNBURST	UNKNOWN	VITAMIN E
MOTORMANIAC	SAN DIEGO (?)	RDI METALSTORM 50'S	ATLANTA	CORN ON THE COB
LURCHER	ORLANDO	AUTO PIKE SR-A10	SUN FRANCISCO	BLACK EYED PEAS
PREYING MENACE	DALLAS	SCORPION	MANHATTAN	SARDINES
KILLER ANGEL	SEATTLE	STEEL ARROW	CHICAGO	TORTLE-LINI
CRIMSON DEATH	HOUSTON	FALCON MX	TOKYO	HOT DOGS
SLY	CHICAGO	DELTA MAX-1	MOON BASE ALPHA	(?)

Сам парольный экран выглядит следующим образом:

- справа находится фотография пилота;
- слева -- вопрос;
- еще ниже -- пять вариантов ответов.

Переведите курсорными клавишами (мышью) стрелку на нужную строчку и нажмите "ENTER" ("SPACE").

После этого Вам на выбор предложат три автомобиля, обладающих следующими характеристиками:

	HELLCAT	CRUSHER	PITBULL
Двигатель	XT TURBO (2)	XT 1000 (1)	XT 1000 (1)
Шины	SLICKS (1)	SLICKS (1)	SLICKS (1)

Броня	ALUMINIUM ALLOY (1)	STEEL PLANE (2)	TITANIUM CORE (3)
Тормоза	SOFT 250'S (1)	SOFT 250'S (1)	SOFT 250'S (1)
Трансмиссия	POWER STREAM (2)	SYNCR0-BOOST (1)	SYNCR0-BOOST (1)
Спойлер	LOW-RIDER FIN (1)	SLIPSTREAM (2)	LOW-RIDER FIN (1)
Вооружение	1 средняя RAM SPIKES Легкий BEAM Легкий пулемет Легкий лазер Средняя WHEEL SPIKES 2 легких терминатора	1 л. кая RAM SPIKES 1 мина 3 легких ракеты Легкий BEAM Легкий пулемет Средний лазер Легкая WHEEL SPIKES	1 легкая RAM SPIKES 3 легкие мины 1 легкая ракета Легкий BEAM Средний пулемет Легкий лазер Легкая WHEEL SPIKES 3 легких терминатора

Цифры в скобках обозначают:

- (1) — низкая цена, такое же качество;
- (2) — средняя цена;
- (3) — высокая цена.

Выбор автомобиля производится перемещением курсорной стрелки на строчку "TAKE THIS CAR", а его замена — на строчку "PASS". Затем нажмите "ENTER".

Теперь Вы вышли на главное меню.

**1. FULL CIRCUIT RUN (запуск полной серии гонок).**

- GO RACIN (старт);
- SPEND SOME CASH (просмотр имеющегося оборудования и вооружения и его замена);
- SAVE CIRCUIT (сохранение игры);
- BAIL THIS CIRCUIT (прекращение данной гонки).

**2. RUN A TRACK (соревнования на одном из выбранных треков):**

- ORLANDO, SAN FRANCISCO, PHOENIX, MANHATTAN, ST. LOUIS, LOS ANGELES, SEATTLE, HOUSTON, BOSTON, CHICAGO.

**3. RUN OLD CIRCUIT (запустить сохраненную игру).**

**4. THE SHOPS (магазины).** При выборе этого пункта меню Вы попадете в один из двух магазинов — оружейный и запчастей, где можете выбрать необходимое. Так как в начале игры Вам дано 10 000 долларов, то и суммарная цена покупок не должна превышать этого значения.

В магазине запчастей на экран выводятся изображения шести видов товара: двигателя, тормоза, трансмиссии, шины, спойлеры и защитные пластины. Каждый вид товара представлен тремя его типами, различающимися по техническим характеристикам и цене. Чем дороже товар, тем он лучше. Выиграв очередной этап и получив премию (максимум

— 13 000 долл.), Вы сможете приобретать все более качественный товар. Это же касается и магазина вооружений, с тем только отличием, что некоторые виды оружия можно приобретать в неограниченном количестве (например, патроны), а некоторые — лишь в единичном экземпляре (таран). Кроме того, вооружения выводятся на экран матрицей три на три рисунка и перемещаться вдоль всего ряда вправо или влево можно, выбирая стрелкой квадратик с изображением "<<" или ">>". Перемещение происходит циклически.

Выбранный товар подвешивается синим полем и Вы можете посмотреть его характеристики, выбрать "DESCRIBE" или купить его ("BUY IT"). Но в любом случае Вы не сможете выйти за рамки имеющейся суммы, о превышении которой Вам и сообщит соответствующая надпись.

#### **5. SCORE THE STATS (просмотр статистики).**

- TOP SCORES (десять высших достижений);
- SCAN THE PROS (информация о пилотах и их машинах);
- SCAN THE TRACKS (информация о треках).

**6. SET YOU LIMITS (установка ограничений).** Цифрами вводится количество кругов в гонке, а перемещением курсора Ваш уровень по возрастанью:

- PUNK;
- GAMBLER;
- WARRIOR;
- MEGA DESTROYER.

#### **7. SOUNDS (звуковое сопровождение).**

- EFFECTS AND MUSIC (эффекты и музыка);
- EFFECTS ONLY (только эффекты);
- MUSIC ONLY (только музыка);
- MUTE (полная тишина).

#### **8. RESTART (вся игра — с самого начала).**

#### **9. BAIL OUT (выход в DOS).**

Управлять автомобилем довольно просто, сложнее — объезжать мины, уворачиваться от ракет и терминаторов и при этом куда-нибудь не врезаться. Вся информация о приближающейся опасности выводится на лобовое стекло автомобиля и сопровождается своеобразным звуком.

Погоняв немного по трассе, Вы научитесь разбираться в нюансах гонки и решите, какой тип (или типы) оружия для Вас предпочтительнее.

Несколько полезных советов.

а) Противника лучше не обгонять, а уничтожать. В противном случае он Вас достанет ракетой или терминатором.

б) От ракет можно увернуться только при резком торможении, тогда они пролетают вперед и там взрываются.

в) От терминатора лучше всего высезжать на обочину. Хотя его приближение и видно в зеркало заднего вида, расположенное сверху, иногда он ведет себя непредсказуемо. Некоторая потеря скорости спасет Ваш автомобиль от разрушения.

г) На каждой трассе есть место, где можно подремонтироваться. О его близости сообщит мигание лампочки, расположенной справа, сверху.

д) Управление оружием включается не сразу, а лишь по окончании определенного интервала времени, о величине которого говорит растущая горизонтальная полоска справа, сверху.

Вся информация на экране доступна для понимания и достаточно пары кругов, чтобы разобраться, что к чему.

**Клавиши управления:**

UP — разгон;

DOWN — торможение;

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

SPACE — огонь;

W — переключение оружия;

P — пауза;

ESC — выход.

**"DIGGER"**

И — MIKBL SOFT

Г — 1991

О — 142 718

М — EGA

У — К

Подвижная игра на сытый желудок. Когда Вы загрузите игру, появятся две таблицы: слева — таблица результатов, справа (если немного подождать) появятся действующие лица:

NOBBIN;

HOBBIN;

DIGGER (землекоп);

GOLD (золото);

EMERALD (изумруд);

BONUS (премия).

Смысл игры состоит в том, чтобы заработать как можно больше очков. Чтобы перейти на другой уровень нужно съесть все изумруды. Есть еще один способ перехода, но о нем — позже.

Славно перекусить Вам мешают NOBBINS и HOBBINS. Если они Вас догонят, то Вы услышите веселенькую музыку и Вам поставят симпатичный памятник. Если на Вас упадет мешок с золотом, то результат будет тот же. Когда мешок падает и разбивается, рассыпанное золото можно съесть и получить за это 500 очков. Мешки можно сдвигать влево и вправо.

Вы можете иногда стрелять. Когда Вы попадете в NOBBIN или HOBBIN, то получаете 250 очков (если на них падает мешок, Вы также получаете 250 очков). После выстрела, на спине DIGGER опускается скобочка и пока она снова не поднимется, Вы не сможете стрелять.

На первых уровнях, когда Вы убьете трех симпатяг, которые стараются загнать Вас в гроб, в правом верхнем углу появится ягодка (премия). Съев ягодку, Вы получаете возможность съесть Ваших противников и получать за это очки. За первого — 250, за второго — 500, за третьего — 750 и за четвертого — 1000. Когда время премии кончится, роли опять меняются. После действия премии, если Вы опять застрелите всех Ваших врагов, перейдете на другой уровень. Разница в очках между первым и четвертым NOBBIN и HOBBIN, съеденными Вами во время действия премии такая потому, что, сколько Вы их съедите, столько их и появится после премии. Например: Вы съели ягодку и на экране 4 противника, двоих Вы убили выстрелами, а двоих съели. После действия премии, преследователей появится только два и убив их, Вы переходите на другой уровень (очки за несъеденные изумруды не получаете). Если Вас догнали, то, чтобы получить ягодку нужно начинать новый отстрел врагов. Чем выше уровень, тем больше их нужно убить, чтобы получить ягодку.

Если Ваши преследователи встречаются между собой три раза, то из NOBBIN они превращаются в HOBBIN. Чем выше уровень, тем больше время их жизни и для превращений достаточно двух, а потом и одного касания.

За съеденный изумруд дается 25 очков, а если Вы их съели 8 штук подряд, то Вам накидывается еще 250 очков. За ягоду получаете 1000 очков.

После каждых 20 тысяч очков, Вам дается жизнь, но больше 5 жизней Вы не получите, даже если съедите свой компьютер. В эту игру Вы можете играть до бесконечности. Наиболее трудные уровни потом повторяются.

**Клавиши управления:**

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

UP — вверх;

DOWN — вниз;

SPACE — пауза;

ESC — игра для двоих игроков;

F1 — выстрел.

Если Вы набрали хороший результат, то Вас попросят записаться тремя символами и занесут это героическое имя в таблицу.

Играйте, приятного аппетита!

## "DOUBLE DRAGON"

Г — 1988

О — 533 456

М — EGA

У — К

В этой игре Вам предстоит путешествовать по улицам города, кишашего различными бандитами. Путешествовать по городу Вы можете как один, так и вдвоем с товарищем. Во время этой прогулки Вам не раз придется вступать в схватку с обнаглевшими бандитами. Ваша задача — набрать как можно больше очков. Для этого Вам дается 15 жизней (3 раза по 5). Счетчик жизни расположен в нижней части экрана, а количество набранных очков отображается в верхней.

После загрузки игры нажмите "SPACE", если будете играть один и "5" на цифровом поле клавиатуры, если играть будете вдвоем.

**Управление:**

Игрок в красной одежде управляется курсорными клавишами и клавишей "5" на цифровом ряде клавиатуры. При одновременном нажатии клавиш "5" и одной из курсорных клавиш Вы выполняете различные удары:

5 — удар рукой;

UP+5 — прыжок вверх;

DOWN+5 — удар головой;

RIGHT+5 — удар ногой вправо;

LEFT+5 — удар ногой влево.

Клавиши управления для игрока в синей форме:

SPACE — удар рукой;

Q — вверх;

A — вниз;

R — вправо;

O — влево;

A+SPACE — удар головой;

Q+SPACE — прыжок вверх;

R+SPACE — удар ногой вправо;

O+SPACE — удар ногой влево.

По дороге Вы можете подбирать отбитые у врагов дубины, плети и другие предметы. Предмет подбирается клавишей "SPACE".

ESC — выход в DOS.

## "DUCK TALES"

И — WALT DISNEY SOFT

Г — 1991

О —

М — EGA/VGA

У — К

Эта игра сделана по мотивам известных мультфильмов Уолта Диснея "Утиные истории". К Скруджу Мак'Даку приходит его старый соперник Глоумгольд и заявляет, что он богаче Скруджа и, как самого богатого в мире, журнал DIME в этом году напечатает его портрет на своей обложке. На что Скрудж отвечает, что за 30 лет упорного труда все-таки стал богаче Глоумгольда и поэтому его, Скруджа, портрет будет на обложке журнала. Тут как обычно начинается — да я тебя ..., да всю твою родню ..., весь твой банк ... со всеми его окрестностями ... и так далее. Кончилось все заключением пари о том, что они принесут все деньги, которые добудут, на остров и взвесят. Чья чаша перетянет тот и выиграл спор. Вы должны помочь Скруджу выиграть это пари.

Перед поиском сокровищ можно вложить 1000 \$ в акции и тогда в конце похода может получиться небольшая денежная подпитка, если Вы правильно выбрали акции и они подорожали.

Заработать 1000 \$ можно так: нажать одновременно "UP" и "ENTER" и купаться в деньгах (чтобы Скрудж прыгнул с трамплина нажмите "SPACE"), пока Скрудж не найдет монетку (тогда он не выплевывает деньги).

Вложить деньги в акции: нажать "LEFT" и "ENTER". Появятся названия компаний и цены акций. Выберите нужную Вам компанию и нажмите "SPACE". На экране появится описание этой компании, сколько стоит акция и сколько акций есть у Вас. В правом нижнем углу экрана три квадрата. Первый квадрат при нажатии "SPACE" возвращает Вас на каталог компаний, второй покупает акции, третий продает их обратно. Перемещение курсора производится клавишами: RIGHT, LEFT, UP, DOWN. Для выхода из этого режима поставьте курсор на зеленую надпись "RETURN TO OFFICE" и нажмите "ENTER".

Теперь мы перешли к самому интересному режиму. Поиски кладов. Нажмите "RIGHT" и "ENTER" и на стене офиса Мак'Дака откроется карта. Но перед тем, как выбрать место поиска, Вам придется расшифровать сообщение. Варианты сообщений в двух колонках приводятся ниже зашифрованного сообщения. Каждая буква имеет свой код. Для тех, кто хочет сам расколоть код, маленькая подсказка: буква "I" пишется одинаково и в коде и в алфавите. Ну а те, кто хочет играть сразу, смотрите таблицу.

Отгадав нужный код и нажав "ENTER", Вы увидите карту Земли, на которой квадратами обозначены места, где находятся клады. Курсорными клавишами подведите прицел к нужному квадрату (он окрасится в желтый цвет) и нажмите "ENTER". Вы увидите краткую аннотацию. Если Вы не хотите играть на этом уровне, то нажмите "ENTER", а если хотите, то клавишу "RIGHT". Внизу экрана курсор переместится с карты на самолет. Нажмите "ENTER".

Сначала Вам нужно долететь до района, где спрятан клад. Вы увидите взлетное поле и ангар, в котором стоит Ваш самолет. Существует три уровня сложности — на первом Вы летите один и независимо от того, долетели Вы или нет, попадаете туда, куда Вам нужно. На втором уровне у Вас изредка появляется противник (самолет Глоумгольда) и если он

доберется до финиша первым, то этот клад для Вас потерян (на карте он закрасится красным). На третьем уровне Вам придется постоянно соперничать с Глоумгольдом (его самолет рисуется внизу экрана рядом с Вашим).

После воздушного путешествия (на первых порах, по мастерству пилотажа, Вы заткнете Зигзага за пояс) Вам предстоит поиск клада в горах, джунглях и подземельях (смотря куда попадете). Управление производится курсорными клавишами и клавишей "SPACE". На каждом уровне клавиши выполняют различные функции так, что перед походом попробуйте понажимайте их и посмотрите, что будет происходить. После нахождения клада (здоровенный сундук) Вам прибавляется некоторая сумма денег. Когда Вы чувствуете свою победу, подведите прицел на карте к острову где нарисованы весы и если у Мак'Дака денег больше, чем у Глоумгольда, то его фотографию напечатают в журнале, чего Вы собственно и добивались.

#### *Несколько полезных советов.*

Когда Вы находитесь в пещерах, то внизу экрана показано где Вы, где клад и где мумия. От мумии нужно убежать.

Перед полетом на самолете нажмите "SPACE", чтобы выехать из ангара. Остальной полет производится курсорными клавишами.

S — включение и выключение звука.

F1 — выход в DOS.

P — пауза.

A	Q	H	P	O	Δ	V	L
B	□	I	I	P	└	W	□
C	◻	J	◻	Q	N	X	◻
D	└	K	◻	R	└	Y	└
E	└	L	7	S	□	Z	N
F	H	M	└	T	Δ		
G	◻	N	T	U	◻		

## "F-15"

И — MICROPROSE SOFTWARE

Г — 1989

О — 719 153

М — VGA

У — К

Если Вы не смогли добыть игру "F-19", то не отчаивайтесь — эта игра на нее очень похожа как по графическому исполнению, так и по логике развития событий. Проще говоря, "F-19" является дальнейшим развитием "F-15".

Итак, после того, как Вы выбрали типы управления (джойстик или клавиатура), монитора и звукового сопровождения, с появлением заставки нажмите "ENTER" — Вы попадете в меню пилотов. Для того, чтобы вписать свое имя, курсорными клавишами переместите подсветку на понравившуюся строчку и нажмите "ESC". Затем наберите на клавиатуре имя и нажмите "ENTER".

Сразу предупредим, что если под именем пилота находится изображение надгробной плиты (погиб) или человечка, сидящего за столом (угробил свои самолеты, послали на канцелярскую работу), то загрузиться с этим именем Вы не сможете — вводите новое имя.

С самого начала Вам присваивается звание второго лейтенанта и Вы имеете 0 очков. По мере выполнения боевых задач Вы зарабатываете очки и постепенно растете в звании.

В следующем меню Вам предложат выбрать уровень сложности:

— ROOKIE (боевые действия начинаются в воздухе, количество попаданий — минимально);



PILOT (для умеющих управлять самолетом);  
 VETERAN (для налетавших некоторое количество часов);  
 ACE (придется проявить незаурядное мастерство);  
 DEMO (демонстрация, можно перехватить управление).

Рука с указкой показывает Ваш выбор, а перемещать ее от одного пункта меню к другому можно курсорными клавишами.

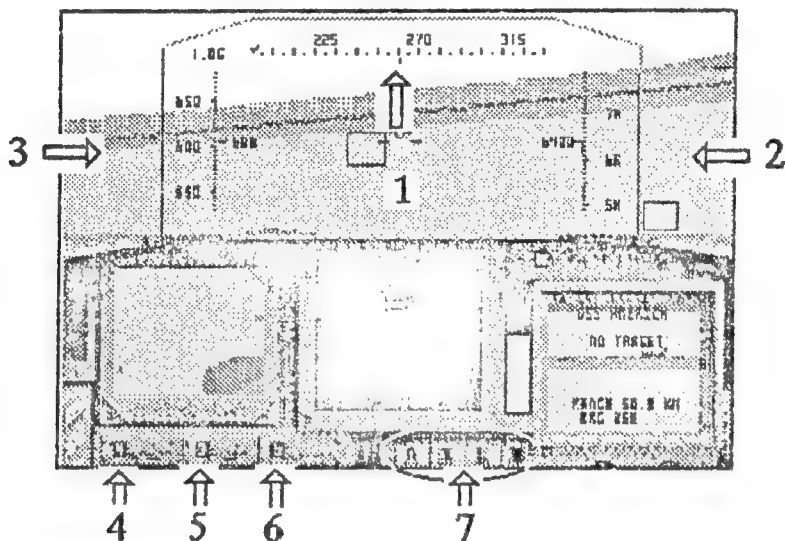
После этого (в следующем меню) Вы должны выбрать место, где будете воевать (THEATRE):

Ливия (через "Линию смерти");  
 Персидский залив (обеспечение морских путей сообщения);  
 Вьетнам (длительная воздушная война);  
 Средний Восток ("EAGLES" против МлГов).

Ну и наконец, Вы увидите конкретное полетное задание (TODAY'S MISSION):

TAKE OFF FROM ... (взлететь с ...);  
 PRIMARY TARGET ... (первая цель ...);  
 SECONDARY TARGET ... (вторая цель ...).

Короче, Вам надо взлететь, долететь до целей, уничтожить их и вернуться на базу.



На рисунке изображена панель управления. В центре (номер 1) прицел. Чуть левее находится квадратик — это цель, захваченная бортовым радаром (ее изображение на правом дисплее). Если цель захвачена головкой наведения ракеты, то квадрат становится белым шестиугольником, а на правом дисплее появляется желтый крест, наложенный на изображение цели и надпись "MISSILE LOCK". Когда шестиугольник станет красным — стопроцентное попадание.

Вверху — Ваш курс в градусах и голубая стрелка, показывающая направление на первую цель. Стрелка должна быть по центру (если Вы хотите лететь к цели). Ноль градусов курса означает, что Вы двигаетесь строго на север (вверх по карте, изображенной на левом дисплее). Далее — отсчет по часовой стрелке.

Справа (номер 2) показывается высота, набранная самолетом. Если самолет находится в положении не позволяющем видеть горизонт, то на лобовом стекле появляются полосы с цифрами, указывающими угол атаки в градусах и расположенными всегда параллельно горизонту.

Слева (номер 3) расположен показатель скорости, над ним — степени перегрузки, измеряемой в "G" (сила тяжести).

Номера 4, 5, 6, указывают на количество и тип имеющихся в Вашем распоряжении ракет ("ABRAHAM", "SAIDWINDER" и "MAVERIC" соответственно). Первые два типа ракет относятся к классу "воздух-воздух", причем "ABRAHAM" обладают большей дальностью и позволяют не "сопровождать" цель после выстрела (принцип: "выстрели и забудь").

"MAVERIC" является ракетой класса "воздух-земля". Переключаясь с ракеты на ракету (красная полоска), Вы тем самым переключаете правый дисплей с наземных целей на воздушные и — наоборот.

Над номером семь расположены наиболее важные указатели.

"R" — Вас преследует ракета с радиолокационной системой наведения, необходимо отстрелить уголкового отражатели.

"I" — Вас преследует ракета с тепловой системой наведения, нужно отстрелить термолочушку.

"E" — шасси.

"B" — тормоза.

Центральный дисплей показывает тактическую обстановку вокруг самолета, причем другие самолеты изображены желтым цветом, если они — выше, красным, если — на одной с Вами высоте и бордовым, если — ниже Вас.

*Цели, которые необходимо поразить изображены:*

— оранжевыми квадратиками на левом дисплее;

— оранжевыми крестиками на центральном дисплее;

— на правом дисплее появляется надпись "PRIMARY (SECONDARY) TARGET".

Об особенностях полета и боя Вы также можете прочитать в описании "F-19", но помните, что клавиши управления здесь другие. Кроме того, стрелять ракетами можно с любой высоты, тормоза при взлете отключаются самостоятельно, а автопилот выводит точно на цель и отворачивает после прохождения над ней.

**Клавиши управления.**

UP — вниз, DOWN — вверх, LEFT — влево, RIGHT — вправо;

"+" — увеличение мощности двигателя;

"-" — уменьшение мощности двигателя;

SHIFT и "+" — переход сразу на максимальную мощность;

L — убрать/выпустить шасси;

B — включить/выключить тормоза;

C — отстрел уголкового отражателя;

F — отстрел термолочушек;

P — включение/выключение автопилота;

S — переход на "SAIDWINDER";

G — переход на "MAVERIC";

M — переход на "ABRAHAM";

**R** — циклическое изменение масштаба на центральном дисплее;  
**X** — уменьшение изображения на левом дисплее;  
**Z** — увеличение изображения на левом дисплее;  
**D** — вкл. режима, когда компьютер переходит на показ окружающих событий;  
**BREAKSPACE** — стрельба из пушки;  
**ENTER** — пуск ракеты;  
**F1** — обзор вперед без самолета;  
**F2** — обзор влево;  
**F3** — обзор вправо;  
**F4** — обзор назад;  
**F5** — вид сзади, сверху;  
**F6** — вид сзади, с другого самолета;  
**F7** — вид на самолет справа;  
**SPACE** — возврат в кабину;  
**ALT + Q** — выход в DOS.

## “F-19”

**M** — MICROPROSE SOFTWARE

**G** — 1990

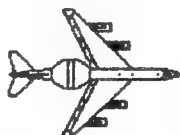
**O** — 788 612

**M** — EGA

**Y** — K



**A-10A**  
Thunderbolt



**E-3C Sentry**



**F-16C Falcon**



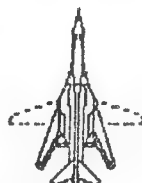
**A-6E Intruder**



**EF-111A Raven**



**F/A-18 Hornet**



**B1B Bomber**



**AV-8B Harrier**



**F-14D Tomcat**



**F-15C Eagle**

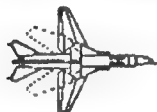
Превосходная игра адвентурно-стратегического типа. В ней множество возможностей для выбора, а сюжет — просто захватывающий. Если же у Вас есть платы расширения памяти и VGA-монитор, то Вы получите наивысшее наслаждение. Приглашаем поиграть вместе с нами.



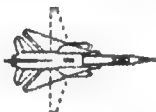
МiG-21 Fishbed



МiG-31 Foxhound



МiG-23 Flogger



Su-24 Fencer



МiG-25 Foxbat



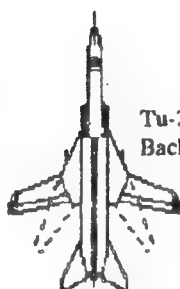
Su-27 Flanker



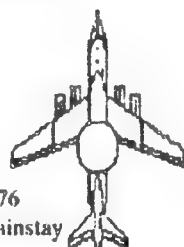
МiG-29 Fulcrum



Yak-38 Forger



Tu-26  
Backfire



Иl-76  
Mainstay

Итак, загрузка прошла успешно. Вы выбрали необходимое Вам управление (джойстик или курсорные клавиши) — отвечайте "Y"/"N") и Ваш тип монитора (набирайте соответствующую цифру).

### 1. Выбор миссии.

В первом же меню (AIRCRAFT IDENTIFICATION EXAM) Вам предстоит показать свои знания при определении типа самолета. Если Вы в этом деле не сильны, то мы приводим рисунки, где силуэту самолета соответствует его название.

Определить тип самолета очень важно, так как это меню несет парольные функции и если тип самолета определен неправильно, то Вы не сможете выбраться дальше тренировки и будете летать в одном и том же районе.

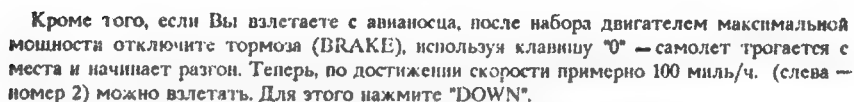
Если же Вы правильно определили тип самолета, то в нижней части экрана загорится надпись: "CORRECT IDENTIFICATION".

После этого Вы сможете выбрать (CHANGE ASSIGMENT) место, где будет осуществляться Ваша миссия: Линия, Персидский залив, Северный ТВД или Центральная Европа. Каждый Выбор сопровождается высвечиваемой снизу цифра, обозначающая степень риска в данной миссии.

Затем предстоит выбрать, в какой войне — холодной, ограниченной или полномасштабной — Вам предстоит участвовать (COLD, LIMITED и CONVENTIONAL WAR соответственно), будете ли Вы воевать (тренироваться) в воздухе или наносить удары (тренироваться) по наземным целям, кто против Вас будет выступать: новички (GREEN OPPONENTS), обычные пилоты (REGULAR), ветераны (VETERAN) или элита (ELITE). Ну и последнее — осталось подумать, как приземлиться после возвращения. Если выбрать безаварийное приземление (NO CRASHES), то Вы можете приземляться хоть в сотне километров от аэродрома и рулить к нему по грунту, не обращая внимания на различные мелочи. Выбрав

Итак Вы выбрали свою стратегическую линию и готовы приступить к выполнению задания.

Перед Вами панель управления самолетом и убегающая вдаль взлетная полоса. Для взлета необходимо выпустить закрылки (FLAPS), нажав клавишу "F", перевести ручку газа (номер 1) до отказа вперед с помощью клавиш "SHIFT" и "+" или длительного нажатия "+".



Уберите шасси (GEAR) клавишей "6" и, если нужно, клавишей "7" включите автопилот — он самостоятельно выведет Вас на цель. Выпуск шасси и выключение автопилота производятся повторным нажатием тех же клавиш. Указатели этих компонентов на рисунке находятся под номером 10. Уберите закрылки (клавиша "9").

Пока Вы летите и на Вас никто не нападает осмыслите показания приборов, что находятся перед Вами.

("F8"), Вы увидите там же расстояние до контрольных точек полета и предполагаемое время их прохождения, а на левом (номер 8) дисплее будет прочерчен весь Ваш маршрут. Красными квадратами указаны воздушные объекты, а темными — наземные. Желтые точки — это Ваши цели. Нажатием "Z" (увеличение) или "X" (уменьшение) Вы можете изменять масштаб карты, а клавишей F3 переключать левый дисплей на изображение оперативной обстановки и обратно. "Z" и "X" здесь также работают.

Вверху (над номером 4) указан Ваш курс. Голубая стрелка показывает направление на ближайшую контрольную точку. Стрелка поможет при первом заходе на цель, но если Вы не сможете уничтожить цель с первого раза, то придется ориентироваться по цифрам курса и по карте, так как стрелка будет показывать уже направление на следующую контрольную точку. Кроме того, если Вы выходите на цель с помощью автопилота, то на некотором расстоянии отключите его (Вы уже должны будете видеть цель на правом дисплее в режиме AIR-GROUND), иначе автопилот отвернет в направлении следующей контрольной точки. Можете также переключиться на отображение оперативной обстановки (левый дисплей) и если цель захвачена бортовым радаром, то на дисплее она будет обведена квадратом.

Переход от одного вида оружия к другому (номер 6) осуществляется при нажатии "SPACE", а включение/выключение предохранителя — клавишей "8". При снятом предохранителе в правом углу мерцает надпись "BAY" (номер 7). Только в этом случае можно стрелять ракетами и сбрасывать бомбы, нажав "ENTER". Пушки стреляют всегда при нажатии "BACKSPACE", а количество оставшихся снарядов отображается над левым дисплеем (номер 6).

С помощью правого дисплея Вы можете также посмотреть, что творится на земле, в небесах и на море. Нажимая "?/.", ">.", "<.", "M", Вы сможете увидеть что-нибудь по курсу (AHEAD), сзади (REAR), слева (LEFT) и справа (RIGHT) соответственно, а клавишей F2 будете переключаться с воздушных целей на наземные.

Если Вас атакуют ракеты противника, то справа будет мигать буква "R" (номер 7). В этом случае надо быть очень внимательным, переключиться на тактический экран и, воспользовавшись клавишами "1", "2" или "5", резко отвернуть, когда ракета (желтая черточка) будет достаточно близко. Эти клавиши позволяют запустить постановщики помех.

#### **4. Возвращение и посадка.**

Итак, Вы выполнили задание и решили вернуться на базу. В этом случае Вам также поможет автопилот. Но и тут есть некоторые нюансы. Прежде всего — это количество горючего, оставшееся в баках. Нажмите "F7" ("F8") и Вы увидите внизу, на правом дисплее полосу с указанием остатков. Если горючего совсем мало, то в центре будет мигать надпись "FUEL" — еще немного и придется катапультироваться ("SHIFT" + "F10") или воспользоваться дополнительным баком (Вы его брали?). Правда, в случае катапультирования над вражеской территорией, Вас возьмут в плен, но это не повлечет особых последствий, так как Вы все равно в конце концов останетесь в строю.

Теперь — о самом сложном. О посадке. Будем считать, что Вы находитесь километрах в пятидесяти от аэродрома и на высоте в пару километров. Самое время начать готовиться к посадке. К этому моменту на правом дисплее должна быть зафиксирована Ваша авнабаза и Вы должны понять свое положение относительно ВПП.

Короче, нужно сделать так, чтобы самолет заходил на посадку вдоль полосы, а не поперек. Возможно, придется сделать крюк, выводя самолет на нужное направление. Более точно направить самолет поможет система "ILS", включаемая клавишей "F9". В этом случае на экране появляется перекрестье и, если его центр совпадает с точкой прицела, то значит Вы летите правильно, а если нет, то надо довернуть в ту или иную сторону.

После этого необходимо уменьшить газ и направить самолет по снижающейся траектории. Ручку газа необходимо оставить в таком положении, чтобы скорость неуклонно падала. Когда она достигнет примерно трехсот миль в час, выпускайте закрылки, иначе свалитесь в штопор. В этом режиме и при данной скорости самолет очень неустойчив и заваливается на крыло при малейшем касании клавиш управления.

Основная трудность заключается в том, что необходимо отслеживать сразу несколько параметров (скорость, курс, высоту, ILS) и своевременно переходить из режима в режим.

Садиться необходимо при скорости ниже 250 миль в час (а шасси выпущены?!). Касание полосы сопровождается легким взвизгиванием шин.

Выключайте двигатель (SHIFT и "-") и включайте тормоз (клавиша "0").

Кстати, если Вы все же сели не совсем точно и Вас несет поперек полосы, Вы можете катапультироваться. Если успели, то парашют Вас спасет.

Теперь осталось лишь уточнить управляющие клавиши.

#### **Управление полетом:**

Вниз	UP
Поворот вправо	RIGHT
Поворот влево	LEFT
Вверх	DOWN
Вниз и вправо	PGUP
Вниз и влево	HOME
Вверх и вправо	PGDN
Вверх и влево	END
Изменение чувствительности клавиатуры	INS

#### **Управление двигателем:**

Максимальная мощность	SHIFT+"+"="
Увеличение мощности	"="
Уменьшение мощности	"."
Выключение двигателей	SHIFT+"."="_

#### **Управление самолетом:**

Уголковые отражатели	1
Термоланушки	2
Комплексный имитатор	5
Убрать/выпустить шасси	6
Подготовка оружия	8
Убрать/выпустить закрылки	9
Тормоза вкл/выкл	0
Автопилот вкл/выкл	7
Ускорение времени	SHIFT+Z
Нормальное время	SHIFT+X
Стрельба из пушек	BACKSPACE
Смена оружия	SPACE
Стрельба ракетами и прочей гадостью	ENTER

#### **Обзор снаружи самолета:**

Сзади сверху	SHIFT+F1
Сзади снизу	SHIFT+F2
Сбоку	SHIFT+F3
С оружия	SHIFT+F4
Тактический обзор (вы и противник)	SHIFT+F5

Тактический обзор (противник и вы)	SHIFT+F6
<b>Обзор из кабины:</b>	
Обзор вперед	SHIFT+'?'
Обзор вправо	SHIFT+'M'
Обзор влево	SHIFT+'<'
Обзор назад	SHIFT+'>'
Цель по курсу ( на правую ЭЛТ )	'?'
Цель сзади ( ————— )	'>'
Цель справа ( ————— )	'<'
Цель слева ( ————— )	'M'
<b>Управление обзором:</b>	
Масштабирование вкл	Z
Масштабирование выкл	X
Угол обзора больше/меньше	C
<b>Управление в кабине:</b>	
Обзор кабины	F1
HUD режим	F2
Карта (на левую ЭЛТ)	F3
Данные (на правую ЭЛТ)	F4
Вооружение (на правую ЭЛТ)	F5
Повреждения (на правую ЭЛТ)	F6
Карта с курсом (на левую ЭЛТ)	F7 (F8)
ILS (вкл/выкл HUD)	F9
Босая задача	F10
Катапультирование	SHIFT+F10
Выкл. звука	ALT + V
Пауза	ALT + P

## "GAUNTLET 2"

Г — 1090  
 О — 788 612  
 М — EGA  
 У — К

В этой игре Вы будете ходить по лабиринтам и бороться с чудовищами. Можно играть одному, вдвоем, троим и четвером. Гуляя по лабиринтам, Вам нужно искать выход "EXIT". На одном уровне могут быть несколько выходов, как на следующий так и на разные другие (например с первой заставки — сразу на шестой).

Подбирайте все. Сундуки с драгоценностями дают Вам очки, а предметы — некоторые преимущества: еда продлевает жизнь, ключи открывают проходы, бутылки дают Вам магическую силу, медалионы — возможность 10 раз телепортироваться и тому подобное. Все это Вы увидите на первой заставке, нажмите "PAUSE" и внимательно все рассмотрите. На второй заставке показаны Ваши враги.

Играя, Вы можете выбрать себе воина с луком, топором, мечом или магическим огнем.

Выбор первого игрока: "W", "A", "D", "X". Для начала игры нажмите "S".

Выбор второго игрока: "F", "T", "H", "B". Для начала игры нажмите "G".

Выбор третьего игрока: "K", "O", ":", ">". Для начала игры нажмите "L".

Выбор четвертого игрока: "LEFT", "RIGHT", "UP", "DOWN". Для начала нажмите "INS".



## Клавиши управления.

### Для первого игрока:

W — вверх; Q — влево вверх;  
A — влево; E — вправо вверх; D — вправо; Z — влево вниз;  
X — вниз; C — вправо вниз;  
S — огонь.

### Для второго игрока:

F — влево; R — влево вверх;  
T — вверх; Y — вправо вверх;  
H — вправо; V — влево вниз;  
B — вниз; N — вправо вниз;  
G — огонь.

### Для третьего игрока:

K — влево; I — влево вверх;  
O — вверх; P — право вверх;  
: — вправо; < — влево вниз;  
> — вниз; ? — вправо вниз;  
L — огонь.

### Для четвертого игрока:

LEFT — влево; Home — влево вверх;  
RIGHT — право; PgUP — вправо вверх;  
UP — вверх; End — влево вниз;  
DOWN — вниз; PgDn — вправо вниз;  
INS — огонь.

CTRL+C — выход в DOS.

Будьте осторожны, если Вы печально нажмете во время игры клавишу начала игры для другого игрока, то Вас будет двое и ходить придется парой (втроем или четвером).

По экрану, с правой стороны, показано, сколько очков заработал игрок (SCORE), сколько ему осталось жить (HEALTH) и на каком он уровне.

Описывать весь лабиринт не имеет смысла — на то он и лабиринт, чтобы по нему бродить, не зная куда идешь. Приятных Вам прогулок.

## "GOBLINS"

M — PSYGNOSIS

G — 1991

O — 1 698 345

M — VGA

Y — K/M

### 1. Ввод в игру.

После запуска файла "GOBLINS.EXE" Вы должны указать:

— язык, на котором игра будет с Вами общаться (французский, немецкий, английский, испанский, итальянский);

— конфигурацию (тип видеоадаптера, управление игрой);

— интерфейс звукового сопровождения.

На экране Вы видите почтенную семью короля гоблинов за обеденным столом. Каждый член семьи (и собака тоже) занят каким-нибудь интересным делом.

Видно, как за окном кто-то пролетает и вдруг исчезает... видна фигурка, очень похожая на короля гоблинов. Кто-то, для Вас невидимый, начинает мучить фигурку, но на самом деле все достается бедному королю гоблинов...

После титульной заставки с названием игры нажмите клавишу "ESC" и Вам предложат набрать цифру в номеронабирателе (слева), которая соответствует некоторому коду, появившемуся на устройстве справа.

Наберите на клавиатуре цифру (см. файл "GOBLINS.PSW"), которая соответствует данному коду и нажмите "ENTER". При правильном наборе, произойдет загрузка первого уровня игры.

**Примечание.** Если Вы не хотите наблюдать мучения короля, можете быстро перейти от начала игры к набору пароля, набрав, например, такую комбинацию клавиш: C, Y, B, ESC, ESC (здесь первые три клавиши — ответы на запросы игры).

### 2. Информация об игре.

Как Вы уже догадались: некий, ну очень нехороший, волшебник, воспользовавшись своим

искусством, сделал фигурку добрейшего короля гоблинов, соединил ее с физическим телом короля и получил власть над ним. Теперь жизнь короля и всего народа гоблинов в большой опасности...

На поиски злого волшебника отправляются три гоблина, обладающие разными функциональными возможностями. Пожилой гоблин с бородой умеет колдовать (например, превращать одни предметы в другие), гоблин средних лет отличается успехами в боксе и лазании по канату, симпатичный юноша-гоблин может взять лежащий предмет, нести его или выполнить с ним какое-то действие.

Вы должны так управлять действиями этих трех персонажей, чтобы с Вашей помощью они успешно преодолели все препятствия 22-х уровней этой игры, нашли фигурку короля, вернули ему здоровье и смогли взять в плен злого волшебника, а затем вернулись с триумфом в свой родной город.

### **3. Управление в игре.**

Для удобства обозначим персонажей игры.

"К" — пожилой гоблин-колдун;

"С" — гоблин-спортсмен средних лет;

"П" — юный гоблин-подбиратель.

Персонаж может двигаться или что-то делать, если он в данный момент игры активизирован.

Когда Вы попадете на первый уровень, то увидите игровое поле (верхняя часть экрана) и информационно-управляющее поле с различными предметами (нижняя часть экрана), на котором Вас может интересовать красный прямоугольник (слева), овальное зеркало (в центре), череп с белыми глазами (справа) и подставка с четырьмя предметами.

Эти поля разделены желтой полосой, которая символизирует величину жизни гоблинов (и Вашу в этой игре).

В красном прямоугольнике дается информация о предмете, который в данный момент несет "П" или код входа на следующий уровень (сообщается при успешном окончании текущего уровня).

В овальном зеркале видно изображение персонажа, активизированного в данный момент.

Череп с белыми глазами выдает на экран меню "CANCEL-LOAD-EXIT".

Четыре предмета, которые Вы видите на подставке (среди них и фигурка короля) Вам нужно будет найти во время игры.

#### **3.1 Активизация персонажа возможна следующими способами:**

1. Нажимать клавишу "SPACE" до тех пор, пока в зеркале не появится нужный персонаж;
2. Навести стрелку-курсор на изображение персонажа и нажать клавишу "ENTER" или левую кнопку мыши.

3.2 Для перемещения персонажа надо его активизировать и, поместив стрелку-курсор в пункт назначения нажать "ENTER" или левую кнопку мыши.

3.3 Действие активизированного персонажа определяется нажатием клавиши "ESC" (если клавиатура) или правой кнопки мыши и изображается в виде кулака или руки ладонью вниз (для "К", "С" — только кулак). Для выполнения действия нажать "ENTER" или левую кнопку мыши.

Правильное действие приводит гоблинов в неописуемый восторг, а неверное будет сокращать их жизнь. Пожалейте ребят и хорошо подумайте прежде, чем что-то сделаете.

3.4 Меню "CANCEL-LOAD-EXIT" появляется после нажатия клавиши "ESC" (если мышь) или наведения стрелки-курсора на череп с белыми глазами и нажатия "ENTER" (клавиатура).

Наведение стрелки курсора на один из представленных на экране прямоугольников и

нажатие "ENTER" или левой кнопки мыши позволит:

**CANCEL** — возврат на текущий уровень,

**LOAD** — войти в любой из 22-х уровней игры, если Вы правильно наберете код в храним прямоугольнике (снизу, слева). Правильный набор приведет к сообщению "ACCESS CODE" и загрузке уровня, неправильный — "ERROR CODE" и Вы останетесь там, где были.

**EXIT** — выйти из игры, если Вам не жалко почтенного короля.

#### **4. Переход на следующий уровень.**

Если Вы выполните все те действия, которые необходимы на данном уровне (а для этого надо воспользоваться своей головой), то на экране появится светящийся прямоугольник с желанной надписью "GO". Наведите на него курсор и нажмите "ENTER" или левую кнопку "мыши". В информационном прямоугольнике появится код следующего уровня, соответствующий Вашим успехам (величина оставшейся у Вас жизни). Зная код уровня Вы всегда можете вернуться к его началу, если в процессе прохождения уровня потеряете жизнь.

Запомните код (если нужно) и нажмите клавишу "ENTER" или левую кнопку "мыши". Произойдет загрузка следующего уровня игры и Вы продолжите Ванду помощь гоблинам в борьбе с препятствиями, созданными злым волшебником.

#### **5. Правильные коды всех уровней игры.**

Если у Вас возникнут затруднения на каком-нибудь уровне, то Вы временно можете обойти этот уровень, воспользовавшись приведенным списком правильных кодов и пунктом

34 (LOAD):

2 — VQVFDE	8 — JCJCHM	14 — EWDGPNL	20 — NNGWITTO
3 — ICIGCAA	9 — ICVCGGT	15 — TCNGTOV	21 — LGWFGUS
4 — ECPQCC	10 — LQPCUJV	16 — TCVQPPK	22 — TQNGFVC
5 — FTWKPEN	11 — HNWWGKB	17 — IQDNKQO	
6 — HQWFTFW	12 — FTQKVLE	18 — KKKPURE	
7 — DWNDGBW	13 — DCPLQMH	19 — NGOGKSP	

#### **6. Информация к размышлению...**

С Вашего разрешения, в качестве примера, продавемся на первом уровне чуть дальше **начала**:

Если Вы внимательно посмотрите на картинку (земеловажное качество для этой игры!), то увидите, что правый рог черепа на арке качается...

Итак, "С" подходит к правой колонне арки и ударяет (действие) по ней, рог падает на землю... а дальше желаю Вам всяческих успехов!

### **"GOLF"**

Вся суть игры состоит в том, чтобы несмотря на различные препятствия (леса, пески, озера, моря и т. п.) заколотить маленький мячик в маленькую лунку за минимальное число ударов, какой-то кривой палкой.

Итак, игра.

**Первая картинка:** выберите монитор.

**Вторая картинка.**

**Меню:** 1 — начало игры; 2 — описание (на английском языке); 3 — демонстрация.

**На заставке:** F1 — начало игры; F2 — информация.

Наконец, последняя картинка показывает таблицу, куда будут заноситься Ваши результаты. Через несколько секунд в центре таблицы появится вопрос — сколько игроков будет играть, а потом просьба написать их имена. Далее выбирайте кем, кто будет: P — профессионал, A — мастер, K — новичок и задайте сколько будет полей.

Разница между профессионалом, мастером и новичком:

Новичок — нет закрутки мяча, в поле возле лунки сила удара показывается.

Мастер — есть закрутка мяча, в поле возле лунки сила удара показывается.

Профессионал — есть закрутка мяча, в поле возле лунки сила удара мяча показывается только в начале и в конце, когда кнопка отпускается.

Когда Вы задели все условия, начинается игра.

На экране с правой стороны все данные:

— номер поля;

— сколько дается ударов (норма), чтобы загнать мяч в лунку;

— какой игрок бьет;

— имя игрока;

— сколько раз, кто ударил и цифры через пробел означают: "+" — удары сверх нормы (это плохо), "-" — удары меньше нормы (Сравно, Вы — профи) и "e" — Вы уложились в положенное число ударов (это хорошо);

— направление ветра (WINDS) — не обращайтесь на него внимания, Вы сюда не летать пришли;

— какой удар: самые сильные с буквой "W" и они низкие, немного послабей с буквой "I", они высокие. Удар "PW" почти навесной и самый слабый. Если нажать клавишу "P", то слева от обозначения удара появится буква "P", что делает удар совсем низким и слабей раза в два.

— расстояние до лунки (снизу столбик, разделенный на две части: POWER — сила и SNAP — энергия).

Чтобы произвести удар со всей силы, нужно: нажать клавишу "SPACE" и когда зеленый столбик достигнет верхней кромки POWER нажать еще раз. Когда столбик поползет вниз и достигнет полоски, пересекающей SNAP снова нажать клавишу "SPACE". Если зеленый столбик остановить до черты, то мяч закрутится влево, если после — то вправо.

Когда Вы приблизитесь к маленькому полю возле лунки, то столбик силы удара станет другим. Каждое деление этого столбика приблизительно 8 — 9 футов.

На поле флажок указывает, где находится лунка. На маленьком поле недалеко от лунки стоит палочка, тень от нее показывает склон.

После того, как Вы изрядно полазив по лесу, все-таки захихнули мячик в лунку, появится таблица, в которой Вы увидите результат Вашего прохождения поля. Нажмите "SPACE" и продолжайте игру.

**Управление:**

LEFT/RIGHT — перемещение мячика;

UP/DOWN — изменение удара;

R — возвращение на начало поля;

T — схема поля и местонахождение мячика;

ESC — выход на начало игры, следующее нажатие "ESC" и "YES" — выход в DOS.

Ну вот и все премудрости. Закуривайте сигару типа "Дымок" и смело — на поле.

## "GOMOKU"

Это очень старая Японская игра. Поле разбито на квадраты, 19\*19. Сделайте так, чтобы получилось 5 крестиков в строке и Вы победите!

**Клавиши управления:**

UP — вверх; DOWN — вниз; LEFT — влево; RIGHT — вправо;

ENTER — делать ход.

#### Меню:

N — начало новой игры;

Q — выход в DOS ;

A — демонстрация;

P — демонстрация по ходам;

H — подсказка, куда делать новый ход.

## "GRAND PRIX CIRCUIT"

H — ASCIIADRV

G — 1988

O — 424 567

M — BGA

Y — K

Это одна из наиболее удачных реализаций симулятора гонок в классе машин "Формула-1". Вы ощутите себя настоящим пилотом мощной гоночной машины, несущейся по трассе одного из знаменитых треков кольцевых гонок.

На экране Вы увидите панель управления, бегущую Вам навстречу дорогу, а в зеркало заднего вида — преследующих Вас соперников.

После загрузки программы на экране высвечивается заставка к игре с изображением гоночного автомобиля, названий игры и фирмы-изготовителя. Если Вы некоторое время не будете трогать клавиатуру, то увидите, кто конкретно занимался изготовлением данной программы, а немного погодя, увидите и демонстрационную игру. В случае, если Вам это все не требуется, нажимайте "ENTER" или "SPACE" и выходите на первое меню выбора.

#### Меню 1.

а) Практика (изображение секундомера). Этот режим позволяет потренироваться в прохождении выбранного в последующем трека.

б) Одиночный рейс (символическое изображение трека). В этом режиме Вы участвуете уже в настоящих соревнованиях, но лишь на одном, выбранном позже треке. Перед соревнованиями Вас ожидает квалификационный заезд, результаты которого влияют на Ваше стартовое положение — чем быстрее Вы проедете круг, тем меньше автомобилей будет перед Вами на старте.

в) Круговой чемпионат (изображение кубка). Вы участвуете в гонках на всех треках по очереди, набирая после каждой гонки соответствующее занятому месту количество очков. По окончании каждой, Вы увидите сводную таблицу с результатами всех участников соревнований. Занятое Вами место будет выделено миганием.

Выбор одного из трех указанных вариантов производится простым перемещением двойной желто-красной рамки курсорными клавишами "LEFT/RIGHT". Выбранный вариант остается в обрамлении желтой рамки. Но это уже после того, как Вы нажали курсорную клавишу "DOWN" и красная рамка переместилась на следующий пункт данного меню.

г) Уровень сложности (изображение гоночного шлема на фоне постепенно темнеющих красных прямоугольников). Всего их — пять. Слева — простейший, когда для управления автомобилем достаточно лишь курсорных клавиш, а справа — самый трудный, приступая к которому, Вы должны научиться переключать скорости, выдерживать нужные обороты двигателя, учитывать состояние своих шин, покрытия трека и т. д. Но об этом — чуть позже.

Выбор производится так же — клавишами "LEFT/RIGHT", а переход к следующему пункту меню — клавишей "DOWN".

д) Ввод Вашего имени. Здесь Вы можете набрать любые необходимые Вам 11 символов латинского шрифта, которые будут сопровождать Вас на протяжении всей игры.

е) Количество кругов. Максимальное значение — 99, независимо от того, какую поездку Вы выбрали.

Чтобы изменить выбор, Вы опять можете передвигать красную рамку с помощью курсорных клавиш. Для перехода к следующему меню нажмите "SPACE".

### **Меню 2.**

В этом меню Вы можете выбрать один из треков для тренировки, одиночной гонки или начальный трек в кубковых соревнованиях. Вам представлены треки, которые расположены в Бразилии, Монако, Канаде, Детройте (США), Британии, Германии, Италии, Японии.

Выбор осуществляется аналогично предыдущему меню.

### **Меню 3.**

Вам предоставляется на выбор три автомобиля класса "Формула-1": "FERRARI", "McLAREN" и "WILLIAMS".

Каждый из них обладает своими достоинствами.

Вот их некоторые отличительные характеристики.

#### **"FERRARI".**

Двигатель: "FERRARI", 3,5 литра, V12, 680 л.с. при 10 000 об/мин.

Пятиступенчатая коробка передач.

Вес: 500 кг.

#### **"McLAREN".**

Двигатель: 1,5 "HONDA", V6 Turbo, 790 л.с. при 11 500 об/мин.

Шестиступенчатая коробка передач.

Вес: 540 кг.

#### **"WILLIAMS".**

Двигатель: "RENAULT", 3,5 литра, V8, 735 л.с. при 11 500 об/мин.

Шестиступенчатая коробка передач.

Вес: 522 кг.

Выбор автомобиля осуществляется клавишами "UP/DOWN", а при нажатии "ENTER" он срывается с места и мчится вдоль переполненных трибун.

Теперь будьте готовы — гонка начнется через пару секунд.

### **Управление.**

Если Вы выбрали легчайший уровень, то для управления автомобилем, кроме курсорных клавиш больше ничего не понадобится. В соответствии с нажимаемой клавишей Ваш автомобиль движется вправо/влево или ускоряется/замедляется.

Максимум, что здесь с Вами может случиться — это столкновение с другим автомобилем (результат зависит от разницы скоростей!) или неспешная прогулка по газону. На следующих уровнях сложности Вам уже придется учитывать и массу других факторов вплоть до разлитого на трассе машинного масла или "лысых" покрышек. Кстати, на каждой трассе есть специальный съезд, повернув на который и остановившись затем в пределах выделенного квадрата, можно заменить правую/левую пару шин или все вместе. В тот момент, когда Вы увидите свой автомобиль сверху, курсором быстро выберите необходимый вид замены (все четыре — самая нижняя строка) и нажать "ENTER". Вы увидите механиков, меняющих колеса Вашего автомобиля, а в правом верхнем углу секундомер, измеряющий время замены. Оно также учитывается при прохождении круга.

Рассказывать более подробно наверное не имеет смысла, так как тогда играть на наш взгляд будет менее интересно.

Вся игра сопровождается хорошим звуковым оформлением. Графика оценивается "на отлично".

**Осталось лишь определить некоторые клавиши:**

**CTRL+S** — вкл./выкл. звука;

**I** — вкл./выкл. таймера;

**D** — убрать изображение рычага переключения скоростей;

**A** — повышение передачи;

**Z** — понижение передачи;

**UP** — увеличение скорости;

**DOWN** — уменьшение скорости;

**RIGHT** — вправо;

**LEFT** — влево.

## "GUNBOAT"

**И** — ACCOLADE

**Г** — 1990

**О** — 692 345

**М** — CGA/EGA/VGA

**У** — К

В этой игре Вы попадаете в джунгли Вьетнама, где Вам предстоит, управляя боевым катером, сражаться с повстанцами, вооруженными, кстати, до зубов.

После загрузки и нескольких заставок Вы попадаете в **первое меню**:

1) **REPORT FOR DUTY** (игра);

2) **GUNNERY PRACTICE** (огневая практика — здесь только стрелять);

3) **PILOT PRACTICE** (практика вождения).

Выбрав первый пункт меню, Вы попадете на КПП морской военной базы.

После прохода через КПП, на котором Вам зададут вопрос типа "Какова длина авианосца "Америка"? (нужно отвечать числом), Вы предстаёте пред светлы очи командира, требующего представиться. Представьтесь, то есть наберите свое имя на клавиатуре. Затем командир скажет Вам, как он рад Вас видеть, что он только Вас и ждал, что у него для Вас как раз есть одно задание, ну и т. д.

После этого следует конкретно задание: куда-то добраться и кого-то уничтожить. Но не обращайтесь на это особого внимания — все задачи примерно одинаковы, поэтому уничтожайте по пути к цели все, что определяется словом "ENEMY" (враг) или начинается с букв "VC" (вьет-конг). Определить принадлежность поможет кнопка "F9" и высвечивающиеся сверху сообщения. Кстати, там высвечиваются все сообщения, касающиеся Вашей деятельности. Узнать же, чего от Вас хотят, можно с помощью карты, на которой Ваш катер изображен крестиком, а цель, к которой нужно стремиться — стрелкой. Причем Вы всегда сможете определить, куда плывете или стреляете, посмотрев на цифровой указатель направления, расположенный обычно в центре пульта управления и, сверившись затем с картой. Указатель курса показывает Ваше направление в градусах, поэтому, если на нем — 0, то Вы двигаетесь строго на Север (вверх по карте), если — 270, то Вы двигаетесь на Запад (влево), если — 45, то — на Северо-Восток и т. д. Это необходимо потому, что у игры есть маленький недостаток: при повороте Вам кажется, что Вы развернулись градусов на тридцать, а оказывается, что смотрите на собственную кильватерную струю, то есть плывете в обратном направлении.

Вобщем, пройдя все меню и выбрав оружие для катера, Вы, наконец, попадаете в рубку. Стиль и логика игры таковы, что перемещаться по катеру Вы можете совершенно спокойно — если Вы ушли из рубки к какому-нибудь из орудий, то не волнуйтесь — катер будет двигаться сам, куда надо (хотя это правило не всегда работает).

### **Клавиши управления в рубке.**

F1 — включение/выключение электропитания;

F2 — включение/выключение двигателя;

F3 — включение/выключение радара (находится справа);

F10 — приказ на открытие огня;

Z — обзор влево;

X — обзор по центру;

C — обзор вправо;

UP — вперед, DOWN — назад (сначала — уменьшение мощности, потом — переключение на задний ход), LEFT — влево, RIGHT — вправо;

### **Клавиши управления у оружия.**

F1 — включение/выключение системы управления огнем;

F2 — снятие/установка предохранителя;

F3 — включение/выключение указателя точности наведения (инверсный эллипс);

F4 — приказ рулевому: двигаться в обратном направлении;

F5 — приказ: взять левее;

F6 — приказ: взять правее;

F7 — приказ: двигаться тише;

F8 — приказ: двигаться быстрее;

ENTER — огонь, UP — выше, DOWN — ниже, LEFT — вращение влево, RIGHT — вращение вправо.

### **Общие клавиши управления.**

F9 — идентификация цели;

Z — переход в рубку, смотреть влево;

X — переход в рубку, смотреть прямо;

C — переход в рубку, смотреть вправо;

V — передняя пушка;

B — центральная пушка;

N — задняя пушка;

M — карта;

< — вид на катер сзади с перечнем уничтоженных целей;

> — задача;

? — состояние экипажа и катера;

+ — включение/выключение сжатия времени;

S — включение/выключение звука;

D — переключение уровня детализации изображения местности;

E — включение/отключение звука двигателя (спецэффекты остаются);

ESC — пауза;

CTRL+Q — выход в DOS;

## **'GUNSHIP'**

H — MICROPROSE ЗОУТ.

G — 1987

O — 517 719

M — CGA/EGA

Y — X

Отличная игрушка, в которой любители разных типов игр найдут разнообразные возможности для самоудовлетворения.

Вам предлагается освоить управление боевым вертолетом "AH-64", "Апач", и выполнять



на нем ряд боевых рейдов, причем настройка игры позволяет привести вертолет и поле боя в состояние, пригодное как для начинающего пилота, так и для аса, которому гордость и интерес не позволяют летать на примитивах...

После загрузки и нескольких красочных заставок Вы наткнетесь на парольное меню, где необходимо изображение какого-либо вооружения, расположенное в верхней части экрана привести в соответствие с одним из наименований, расположенных ниже. Делается это просто. Вы смотрите на рисунок, узнаете, что там нарисовано, перемещаете взгляд ниже и находите подходящую строчку. Туда же курсорными клавишами помещаете мерцающую стрелку и нажимаете "ENTER".

Для тех, у кого процесс узнавания вызывает затрудненное дыхание, приводим эти рисунки с соответствующими подписями.

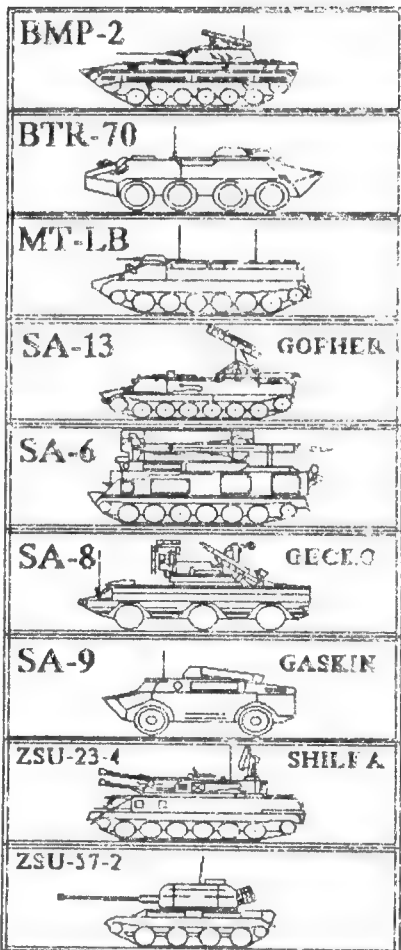
В случае успешного распознавания, Вы сможете настраивать игру и принимать участие в реальных боевых действиях. При другом раскладе Вы будете совершать тренировочные полеты.

Мы исходим из того, что Вы удачно прошли парольное меню и попали в экран со списками пилотов. Переместив курсор влево на "ERASE" и нажав "ENTER", Вы увидите внизу строчку, куда сможете ввести свое имя. Вновь нажимайте "ENTER" и Вы попадете на место того пилота, где находилась выделенная строка, но с нулем очков.

На каждом меню-экране находится надпись "CONTINUE" (продолжить), выбор которой означает, что все необходимые установки на данном экране Вы сделали и всю нужную информацию получили можно переходить дальше. Поэтому мы больше не будем упоминать об этой надписи, а просто опишем вкратце следующие окна.

После ввода имени нового пилота (или выбора уже имеющегося) Вы попадете в меню, где сможете вернуться к списку пилотов (PILOT), установить место прохождения службы (DUTY), тип выполняемых заданий (STYLE) и задать параметры полета (REALITY).

Если Вы выбрали "DUTY", то можете потренироваться в США (минимальный риск), повоевать в юго-восточной Азии (низкий риск, противник слабо вооружен), поговяться за повстанцами в джунглях Центральной Америки (средний риск, повстанцы имеют хорошее вооружение), поучаствовать в дуэли над пустыней на Среднем Востоке против советского оружия (средний риск) и остановить наступление с Востока на Западную Европу (высокий риск).



При выборе "STYLE" Вы либо будете участвовать в регулярных миссиях, где появляется отличный шанс проверить свои способности к выживанию, либо станете добровольцем на выполнение особо рискованных заданий, приносящих славу героя, либо, как "Джентльмен удачи" будете лезть на все опасности с высокой горки.

В "REALITY" устанавливаются качество погоды (реально, легко), качество посадки (реально, легко) и состояние погоды. Здесь же Вы устанавливаете уровень противодействия противника (средний, низкий).

В следующем меню Вы сможете посмотреть карту (SEE MAP), чтобы определить местонахождение целей, посмотреть дополнительные сведения, необходимые для выполнения задания (SEE INTEL) и сказать больным (SICK CALL). Выход из просмотра карты осуществляется простым нажатием "ENTER". Выход из остальных подменю — выбором соответствующей опции на экране.

Если Вы выбрали "SICK CALL" и подтвердили это (командир будет недоволен!), Вас выкинут из тренировки.

В заданиях, при установке координат, первое число — горизонталь карты, второе — вертикаль. Пересечение дает искомую точку с целью.

Пришла пора познакомиться с вертолетом.

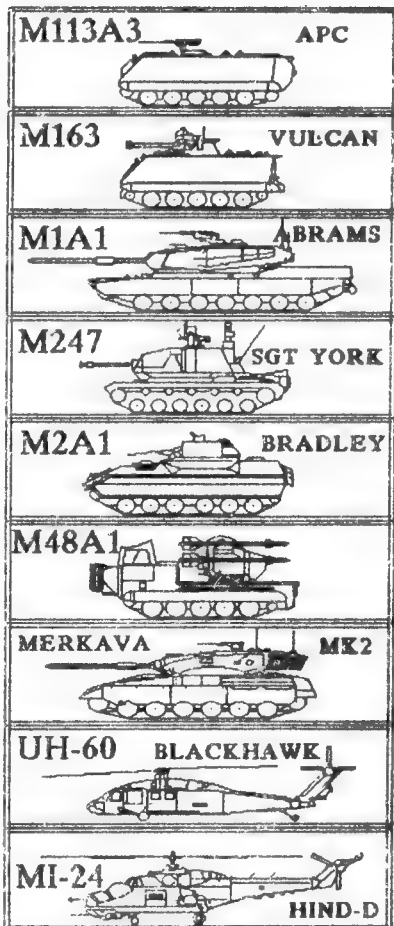
Слева на экране расположено изображение вертолета, а справа — вооружение, которое на него можно загрузить. Если Вы выберете "CLEAR", то уже установленное вооружение пропадет и Вы сможете загрузить вертолет по своему вкусу, но так, чтобы суммарный вес машины не превышал предельного значения (нижняя строка, справа, внизу).

Загрузка ракетами и неуправляемыми снарядами осуществляется так: подводите курсор к выбранному типу вооружения, нажимаете "ENTER" и переводите курсор с этим оружием к месту закрепления на вертолете. Нажимаете "ENTER". Если место выбрано правильно, то оружие закрепится, если нет или превышен допустимый вес, то оружие исчезнет.

Загрузка (разгрузка) 30-мм снарядами, горючим, уголковыми отражателями и термоблоками осуществляется при выборе соответствующего транспаранта со знаком "+" или "-".

Следующий экран — это уже кабина вертолета, то есть — собственно игра.

Слева расположены вертикальные указатели топлива (F), работы двигателей (R) и угол поворота лопастей (T). Правее спидометр, затем экран локатора и высотомер. Еще правее



и чуть выше — индикаторы ракетной атаки (R, I), а ниже — экран бортовой РЛС. Это минимально необходимые в полете приборы.

#### **Клавиши управления.**

F1 — повышение "Т".

F3 — понижение "Т".

F5 — обзор влево.

F6 — обзор прямо.

F7 — обзор вправо.

S — просмотр оборудования и вооружения.

D — просмотр повреждений.

M — карта.

V — звук.

1 — включение/выключение левого двигателя.

2 — включение/выключение правого двигателя.

3 — подключение вала отбора мощности.

4 — "SIDEWINDER" ("воздух-воздух").

5 — 2.75" FFAR (НУРС).

6 — "HELLFIRE" (УРС).

7 — 30-мм пушка.

8 — отстрел уголковых отражателей.

9 — готовность "R" (индикатор приближения ракет с радиолокационным наведением)

0 — готовность "I" (по ракетам с инфракрасной системой наведения).

0. — отстрел термоловушек.

SPACE — переключение информации на центральном дисплее.

ENTER — огонь.

ESC — выход в меню.

Буквы сверху индицируют состояние отдельных узлов вертолета. Желтый цвет говорит о том, что узел выведен из строя.

Чтобы взлететь, нажмите 1, 2, 3 последовательно и затем — несколько раз "F1".

Курсорные клавиши — управление вертолетом в полете.

Из игры можно выйти только после завершения миссии. Когда Вас похвалит (поругает) командир, пройдет разбор полетов, Вы увидите соответствующий транспарант.

Если пароль угадан неверно, то после попадания в пилотскую кабину нажмите "ESC" — снова выйдете на парольный экран.

## **"INTO THE EAGLE'S NEST"**

И — PANDORA

Г — 1987

О — 269 839

М — BGA

У — К/Л

Это — игра лабиринтного типа. Вы находитесь в здании, состоящем из подвала (BASEMENT) и трех этажей. Ваша задача — освободить заключенного. В начале игры Вы оказываетесь на первом этаже.

Выполняя свою миссию, Вы должны уничтожить солдат противника и собирать встречающиеся Вам предметы. Во время игры на экране сверху вниз отображаются:

— количество ключей (KEYS), которые Вы нашли;

— количество патронов (AMMO);

— количество пуль, попавших в Вас (HITS);

— количество набранных очков.

Если в Вас попадет 40 пуль, изображение Вашего солдата начинает мигать, а после 50-й пули Вы погибаете. Если Вы нашли аптечку (FIRST AID), количество ранений становится равным нулю, если еду (COLD FOOD) — уменьшается на 10. Ящики, которые Вам попадают, можно вскрывать выстрелом. Ящик может быть пустой, с сокровищами или с бомбами. Если в ящике находятся бомбы — ни в коем случае не стреляйте второй раз, иначе — взорветесь и погибнете. Иногда Вам попадают офицеры, сидящие за столом. За уничтожение офицера дается 250 очков, тогда как за солдата — 100 очков. Чтобы подняться на другой этаж или опуститься в подвал, необходимо найти парольную карту и лифт.

#### **Клавиши управления:**

Курсорные клавиши — перемещение солдата;

SPACE — огонь;

CTRL-R — выход из игры;

CTRL-[ — выход из игры в DOS;

CTRL-S — вкл./выкл. звука.

#### **Полезные советы:**

1. Максимальный боезапас — 99 выстрелов, поэтому не старайтесь забирать все патроны, они Вам еще могут пригодиться.

2. Не берите лишнюю еду (COLD FOOD) и аптечки (FIRST AID), они Вам могут пригодиться в дальнейшем.

3. Нельзя стрелять в ящик с бомбами, поэтому, когда уничтожаете врагов следите, чтобы на линии стрельбы не оказались ящики с бомбами.

4. Старайтесь не выскакивать на свободное пространство, двигайтесь вдоль стен, иначе Вас окружат и быстро уничтожат.

5. Внимательно следите за своим боезапасом и жизнью.

6. Будьте внимательны — противник может оказаться и в тех комнатах, в которых Вы всех уже уничтожили.

## **"KICKS"**

И — TRANSOFT

Г — 1986

О — 40 789

М — BGA

У — К

Игра проста, как ящик, но захватывающая.

#### **Суть игры:**

Вам нужно закрасить больше 70% площади экрана и остаться в целости и сохранности, а также заработать как можно больше очков. Необходимо убежать от ROLLER и KICKS: если они заденут за проведенную Вами линию (не законченную), то Вас распылит по всему экрану. Также существуют SUIVEUR, которые не летают по экрану, а бегают по его краю. Они тоже Вас уничтожают, если с ними столкнуться. ROLLER можно отбивать, то есть как-бы бодать его.

За покрашенную площадь Вам начисляются очки. Если Вы закрашили площадь с ROLLER или KICKS, то даются призовые очки. Всего Вам дается три жизни, но после каждых 10 тысяч очков, дается еще одна.

#### **Меню:**

Г — начало игры;

Т — таблица рекордов;

Р — параметры;

R — описание игры;

Q — выход.

**Перед началом игры задайте параметры (P):**

1) сколько игроков;

2) клавиши управления;

3) цветной или нет;

4) со звуком или нет;

5) скорость (1...200);

6) уровень (1...20);

7) параметры (ничего не пишете, просто нажмите "ENTER").

Во время игры сверху экрана показано: количество очков, какой игрок играет, уровень и сколько площади Вы заняли.

Играйте и выигрывайте!

## **"KING'S QUEST 4"**

И — SIERRA ON LINE

Г — 1990

О — 1 280 432

М — EGA/VGA

У — К/М

*Легенда.*

Однажды в королевстве Давентри, жил король Эдвард. У него не было детей и он был очень стар. Беспорядок царил в королевстве с тех пор, как были утеряны три великих сокровища.

Король Эдвард послал за своим самым храбрым, сообразительным и смелым рыцарем сиром Грэхэмом.

"Я вызвал тебя, чтобы сообщить о своем желании сделать тебя наследником трона. Далеко за пределами королевства спрятанны украденные много лет назад три великих сокровища Давентри, без которых наше королевство не сможет вернуть себе былое процветание и славу. Верни их и корона станет твоей... После моей смерти. В случае твоей неудачи королевство попадет в руки дьявольских сил, которые будут использовать волшебство сокровищ против нас".

Сир Грэхэм отправился туда, куда не ступала нога человека и возвратился с победой.

После смерти старого короля он унаследовал трон и стал править землей с помощью волшебного зеркала и других сокровищ Давентри.

На третий год царствования король Грэхэм стал чувствовать себя одиноким. И случилось так, что однажды, стоя перед волшебным зеркалом, он увидел прекрасную девушку и сердце его воспыхало любовью.

"О мудрое зеркало! -- воскликнул Грэхэм -- я горю желанием сделать эту девушку своей невестой! Где мне ее найти?". Отвечало волшебное зеркало: "Эту девушку зовут Валанис. Старая колдунья Нагаса унесла ее в заколдованную страну и заточила в хрустальном замке, охраняемом страшным зверем. Чтобы освободить ее, Вам следует отправиться в королевство Колыма, где Вы сможете найти ключи к трем дверям заколдованного царства".

Король Грэхэм отправился в путешествие, сразился с ужасным зверем и освободил прекрасную Валанис, которая стала его невестой, а затем и женой.

Спустя два года после их свадьбы у них родилась двойня; Александр, поразительно похожий на своего отца и дочь Розелла, прекрасная, как мать. Жили они мирно и счастливо, пока не пришла в их королевство беда. Из глубины лесов к королевству Давентри пробирался трехглавый дракон, оставляя за собой опустошенные земли.

Вскоре все население Давентри застало от новостей близкого приближения дракона. Много времени ушло с тех пор и много слез пролилось на той земле. Все королевство было опустошено, а принцесса Розелла похищена. И никто не знал, как побороть нечеловеческую силу дракона...

Приключения Розеллы легли в основу увлекательнейшей игры.

Все, что надо делать — это путешествовать, наблюдать, изучать, пытаться разговаривать с другими героями.

Представьте, что Вы Льюис и Кларк — великие американские первооткрыватели. Вам необходимо составить карту Вашего пути.

В главном меню выберите удобную для Вас скорость перемещения. В нужный момент игры Вы можете ее изменить. Набрав "LOOK ON THE..." или нажав клавишу "TAB", Вы можете узнать, что Вы имеете из предметов в данный момент игры.

Чаще сохраняйте свою игру.

*Западный Тамир.*

*Персонажи.*

Пен — сатир (полукозел — получеловек).

Купидон — у него есть вещи, которые Вас заинтересуют.

Рыбак и его жена — будучи хорошими людьми, они, возможно, Вам помогут.

Путешествующий менестрель — музыкант, играющий на лютне.

Зеленая лягушка — если у Вас будет золотой шар Вы сможете ее поймать. У нее есть также кое-что, интересующее Вас.

Единорог от Вас убегает, но не всегда.

Цель этого этапа — собрать предметы, которые Вам понадобятся в дальнейшем.

У Вас могут возникнуть проблемы с героями игры.

*Кое-что мы Вам подскажем.*

Остановить танцующего сатира Вам поможет лютня менестреля.

Вам понадобятся стрелы и лук купидона. Вы их получите, если последуете за ним в воду. Он испугается Вас и улетит без стрел и лука.

Удочку Вы можете получить в обмен на мешочек с алмазами.

Лютню менестреля Вы получите, если предложите ему книгу Шекспира.

Поймать лягушку Вам поможет золотой шар, который Вы найдете под мостом. Лягушка

— это заколдованный принц. Поцелуйте его, и Вы получите маленькую золотую корону.

Проплыв "пару экранов" океана, Вы окажетесь на острове Дженесты. Остерегайтесь акул!

Будет мудро сохранить игру перед тем, как Вы пуститесь в плавание.

Стрелы купидона сделают единорога Вашим другом.

Мост, под которым лежит золотой шар, находится на пустынном острове (но не на острове Дженесты). Вам поможет кит. Убедитесь, что у Вас есть паллинье перо и дохлая рыба, прежде чем окажетесь в глотке кита. С помощью пера заставьте кита чихнуть (поцелуйте его в глотку). Проплывите немного и Вы — на острове. Накормите пеликана рыбой и он вернет Вас в Тамир. Рыбу можно поймать только там, где ее ловит рыбак. Червяка для наживки отнимите у птицы.

*Восточный Тамир.*

Людосед и Людоседиха (!) Отвратительные создания, сторонитесь их любой ценой. Они ничего не смогут сделать для Вас полезного и опасайтесь собаки, когда входите в их дом.

Семь знолов. Они не захотят Вам помочь до тех пор, пока Вы первым не сделаете для них что — нибудь приятное.

Робин и червь. Вам нужен червь для наживки.

Тупицы Лолоты. Эти отвратительные твари выполняют грязную работу для Лолоты,

злой волшебницы. Однако, решение игры требует Вашей встречи с Лолотой, поэтому Вы не сможете их избежать:

- три одноглазых ведьмы, живущие в мрачной пещере ужасов, получить у них то, что Вам нужно, будет не так — то просто;

- мертвецы — Вам лучше их поосторонитесь, в противном случае Вы закончите как и они;

- мумия — в основном она для эффекта;

- страшный лес, в котором живут человекоподобные деревья, не подходите к ним слишком близко — это опасно для жизни.

Как войти в дом людоеда, если он заперт?

Дом будет заперт до тех пор, пока Лолота не спросит у Вас волшебную курицу. Она не спросит волшебную курицу, пока Вы не приведете к ней единорога. Чтобы собака пустила Вас в дом, киньте ей кость, которую найдете под водопадом. Когда Вы попадете в дом людоеда, спрячьтесь в чулане. В нем Вы увидите замочную скважину, посмотрите в нее. Вы увидите последовательность картинок, которые показывают, как в дом людоеда приносят курицу. Когда картинки закончатся, выйдите из чулана и берите курицу, но побыстрее. Захватите из спальни топор, он поможет пробраться сквозь жуткий лес.

Вам необходимо отнять стеклянный глаз у трех ведьм. Прежде, чем войти к ним в пещеру, сохраните игру. Обойдите нападающую ведьму и встаньте перед котелком. Отойдите как можно дальше от нее и идите прямо к другим ведьмам, затем встаньте там, где они только что оставили стеклянный глаз. Как можно быстрее наберите "GET THE EYE" (в некоторых версиях игры это можно сделать заранее) и нажмите "ENTER". Как только Вы взяли глаз ведьм, Вас больше не тронут. Стеклянный глаз Вам ни к чему, но он очень нужен ведьмам и Вы сможете обменять его на кое-что полезное. Но не спешите: выйдите сначала из пещеры и дайте попить ведьмам, что Вы уходите с глазом, затем вернитесь. Ведьмы бросят Вам предмет и пожелают вернуть себе глаз. Возьмите этот предмет. Что касается глаза — возвращать его или нет — это Ваше дело.

Значат ли что-нибудь надгробные надписи на кладбище? Да, некоторые значат. С наступлением темноты это станет более очевидным. В доме с призраками, Вы встретитесь с пятью существами и о том, что они хотят, скажут надписи на гробовых плитах. Но учтите, с помощью лопаты Вы откопаете только пять предметов, после чего она сломается.

Попасть в склеп Вы сможете только после наступления темноты и после того, как Лолота попросит у Вас ящик Пандоры. Существует ключ от двери склепа, который Вы найдете внутри дома привидений. Его удастся получить также после сумерек, после Вашей расправы с ведьмами (ключ спрятан в органе).

После того, как Вы окажетесь в доме семи гномов, наведите порядок, дабы завоевать расположение этих милых человечков. Вы увидите их только к ланчу. После еды они снова уйдут работать, один из них оставит мешочек с алмазами. Возьмите его и верните хозяину. Он будет тронут Вашей честностью и позволит оставить его у себя, плюс подарит Вам фонарик. Теперь у Вас есть мешочек с алмазами, чтобы расчиститься с рыбаком за удочку. Чтобы гномы пустили Вас в свою алмазную шахту — наведите снова порядок в их доме.

Выполните все просьбы Лолоты, иначе Вам не решить загадок игры.

В водопаде есть кое-что интересное. Присмотритесь к нему повнимательней. За водопадом есть пещера, но чтобы попасть в нее Вам необходимо стать лягушкой — наденьте маленькую золотую корону, которую Вы получили у лягушки из пруда.

Чтобы Вас не тревожили мертвецы в доме с призраками, у Вас должен быть жук-скореей, которого Вы получили от слепых ведьм.

*Вет речи в океане.*

**Джулу** избегайте любой ценой. Лучше всего сохранить игру прежде, чем отправиться в

путешествие по океану.

Кит не покажется до тех пор, пока Лолота не попросит Вас привести единорога.

Павлин живет на острове Дженесты. Там Вы найдете павлинье перо.

Фей Дженесты, маленькие волшебницы, защищают и заботятся о своей королеве Дженесте. Но Вам они не помешают — они просто часть сказки.

Добрая волшебница Дженеста смертельно больна, но все, что Вы для нее сможете сделать — это вернуть ее талисман от Лолоты.

Дельфин поможет Вам вернуться в Тамир.

Пеликан. Накормите голодного пеликана и он вызовет дельфина.

На пустынном острове Вы, возможно, увидите разбитую шляпку. Загляните в нее и Вы найдете золотую уздечку для единорога. Находясь внутри лодки, наберите "LOOK AT THE GROUND".

**В доме Тамира.**

Ребенок — привидение, которое Вы увидите плачущим в детской.

Скупой дух — это дух старого скряги, шатающийся по дому, стонущий и жалующийся, волочащий за собой цепи.

Грустная девушка — привидение, плачущее в спальне наверху.

Лорд поместья привидений — он также шатается по дому, как-будто в поисках чего-то.

Привидение маленького мальчика — оно очень озорное, но также очень нужное для Вас — оно может привести Вас к очень важному открытию.

Все, чем Вы сможете помочь привидениям, ищите на кладбище под их могилами, если у Вас, конечно, есть лопата.

Днем в доме Вы не найдете ничего интересного. Но Вам стоит взглянуть на портрет на стене — Вы откроете для себя потайную дверь. Посмотрите на книжные полки — видите книгу Шекспира? Ее Вы должны отдать путешествующему менестрелю.

Если Вы думаете, что орган не так прост, то Вы — правы. Но его загадка раскроется только после того, как Вы повидаетесь со всеми привидениями. Привидение маленького мальчика приведет Вас на чердак, где Вы найдете ноты небольшого музыкального произведения. Что с ним делать? Помните потайную дверь в гостиной? Орган!..

Если поиграть на органе, то откроется потайной ящик, в котором спрятана отмычка от двери склепа на кладбище.

**Пещера и болото троля.**

В пещере за водопадом Вы встретите троля — так или иначе Вам придется пройти через пещеру, чтобы добраться до дерева с волшебным плодом — постарайтесь избежать столкновений с ним.

Вы найдете кобру на маленьком острове среди болота. Она охраняет дерево, на котором растет волшебный плод. Чтобы его получить Вам необходимо обезвредить кобру.

В пещере темно и, чтобы что-нибудь увидеть, Вам необходимо включить фонарик, подаренный гномами. Но прежде сохраните игру. В пещере троля Вы найдете кость. Вспомните о большой собаке из дома людоедов. Без этого лакомства для собаки Вы просто не сможете войти в дом.

У входа в пещеру лежит бревно. Положите его поперек щели в пещере и очень осторожно перейдите через нее. Это Вам поможет пробраться на маленький остров на болоте в самом конце тропинки из болотных кочек. На острове Вам пригодится флейта Сатира. Музыка флейты действует на змею завораживающе, но ненадолго.

**Замок Лолоты.**

Лолота, злая волшебница, полная противоположность Дженесте, доброй фее. Она постарается помешать осуществлению Ваших планов, но Вам лучше быть к ней



благодаря своим способностям, выполнив ее условия.

Эдгар — уродливый сын Лолоты. Он очень добрый, тихий и с открытой душой парень. Вы ему очень нравитесь и он может Вам предложить некоторую помощь.

Тупицы Лолоты, отвратительные существа, помогающие злой волшебнице, в осуществлении ее зловещих планов. В любом случае Вам не избежать встречи с ними, но в конце игры все-таки постарайтесь с ними не сталкиваться.

Ворон Лолоты — просто часть истории игры, он не сможет ни помочь Вам, ни помешать.

В этой части игры Лолоте нужны ящик Пандоры, курица, которая несет золотые яйца и единорог. Вам необходимо привести их к ней, чтобы достичь конца игры.

Вы окажетесь запертым в спальные башни. Помощь придет извне. Эдгар просунет под двери розу, к которой привязан золотой ключ. Этот ключ отперет дверь. Чтобы не упасть с крутой лестницы, и чтобы избежать неудачи в других местах, попытайтесь снизить скорость Вашего движения.

Вам придется пройти мимо спящих тупиц Лолоты. Некоторые из них сразу просыпаются, как только Вы приближаетесь к ним слишком близко, другие просыпаются просто случайно. Прежде всего сохраните игру в этой точке. Затем попытайтесь пройти мимо спящих чудовищ как можно дальше от них. Возможно с нескольких попыток Вам удастся это сделать.

Вы оставили свои вещи на кухне в замке! Но чтобы к ним пробраться придется пройти мимо спящих чудовищ. И, как только Вы снова их получите, еще раз сохраните игру перед тем, как отправиться в гостинную. У Вас возникнут трудности с чудовищами при попытке пройти в восточный коридор. Вы не сможете туда попасть, пока об этом не распорядится Лолота. Прежде, чем получить талисман у Лолоты, вспомните о стрелах купидона. У Вас должна остаться последняя золотая стрела.

Волшебную курицу и ящик Пандоры ищите в кладовке. А как быть с единорогом? Будучи добрым и справедливым, освободите его.

## "LAS VEGAS"

И — LOGICAL DESIGN WORKS

Г — 1987

О — 338 251

М — VGA/VGA

У — К

Загрузив эту игру, Вы попадаете в мир казино. Здесь Вам предлагают различные игры, в которые Вы можете проиграть все свои деньги. На игру Вам дается \$500. Впрочем, если Вы их проиграете, Вам охотно дадут займы.

Итак, Вы присели в "Ролс-Ройсе" и стоите у дверей казино с прекрасной женщиной или красивым мужчиной (неужное зачеркнуть) и выбираете, в какую игру сыграть. Мы пойдем по порядку.

### SLOTS.

Запуск игры производится клавишей "S".

Перед Вами "однорукий бандит". Если Вы давно играли в эту игру, то кратко напомним правила.

Перед игрой задайте, сколько \$ Вы будете бросать в автомат. Чем больше ставка, тем больше шанс выиграть. Один \$ — комбинации на одной горизонтальной линии, 2\$ — на двух горизонтальных линиях, 3\$ — на трех горизонтальных линиях, 4\$ — три горизонтальные линии и одна диагональная и 5\$ — три горизонтальные линии и две диагональные. Выбор ставки производится клавишей "B". Установив ставку, смело дергайте за рычаг (клавиша "P" или "ENTER") и смотрите, какая комбинация Вам выпадет. Если выпадает выигрышная

комбинация, то в ячейке для выдачи денег появляется цифра Вашего выигрыша. Слева и справа от ячейки выдачи денег нарисованы выигрышные комбинации и сколько они стоят. В левом нижнем углу показано, сколько у Вас денег. Выигрыш автоматически прибавляется к Вашим деньгам.

Q — выход

CTRL — включение и выключение звука

Переходим к следующей игре.

### **BLACK JACK.**

Это — карточная игра. Запуск игры производится клавишей "B".

Игра почти такая же, как наше родное, незатейливое "Очко", которое занимает четвертое место по умственным затратам после перетягивания каната. Здесь тоже нужно собрать 21 очко, только картинки здесь идут по 10 очков. С Тузом же творятся интересные вещи. Если у Вас карты и одна из них Туз, но их сумма не превышает 15 очков, то Туз считается за 11 очков, если сумма превысит 15 очков, то Туз считается за одно очко.

Когда Вы набираете "BLACK JACK", то противник добавляет 50% ставки и наоборот.

На экране показано, сколько у Вас денег — "TOTAL ...", Ваша ставка — "YOUR BET" и клавиши управления.

#### **Клавиши управления.**

F1 — плюс 2\$.

F2 — плюс 10\$.

F3 — минус 2\$.

F4 — минус 10\$.

S — обнуление ставки.

F5 — деление. Вы делаете еще одну ставку и Ваша вторая ставка переходит на другое поле. Игра происходит на двух полях (как-будто Вы играете втроем).

F6 — оставаться. Нажимайте, когда Вы больше не хотите брать карт.

F7 — двойной. Удвоение ставки. Добавляется еще одна карта и происходит открытие карт.

F8 — удар. Взять еще одну карту.

F9 — подтверждение. Добавляется 50% ставки.

F10 — торговля. Раздача карт.

H — подсказка. В квадратах где расположены F1, F2, F3 и F4 при игре появляется сумма набранных Вами карт (очень удобно, рекомендую).

? — какие карты участвовали в играх, сколько раз они участвовали в играх и сумма всех карт. Для продолжения игры нажмите "ENTER".

CTRL — включение и выключение звука.

Q — выход

Когда Вы выигрываете, снизу появляется надпись: "YOU HAVE WON ..." — Ваш выигрыш

Когда Вы проигрываете, появляется надпись: "YOU HAVE LOST ..." — Вы проиграли.

Переходим к третьей игре.

### **POKER.**

Это — карточная игра. Запуск игры производится клавишей "P".

#### **Правила игры:**

Из сданных пяти карт требуется собрать определенные комбинации и чья комбинация старше, тот и выигрывает. Можно один раз произвести замену ненужных Вам карт. В таблице, приводимой ниже указаны комбинации в порядке возрастания (первая — самая младшая, последняя — самая старшая) и примеры этих комбинаций.

## КОМБИНАЦИЯ

Одна пара (две одинаковых карты)

Две пары

Тройка (три одинаковых карты)

Стрит (расположение карт по порядку)

Флеш (все карты одной масти)

Фул (две одинаковых карты + 3 одинаковых)

Каре (четыре одинаковых карты)

Флеш — ромл (стрит одной масти)

Покер (четыре одинаковых карты + джокер)

Так как в данной программе отсутствуют джокеры, то собрать покер невозможно.

Перед началом игры установите ставку. Ставка устанавливается клавишей "B". Максимальная ставка \$5. Если Вы хотите обнулить ставку, то после того, как Ваша ставка станет \$5 нажмите еще раз клавишу "B". Нажав "ENTER", Вы перевернете карты. Посмотрите, какую комбинацию Вы будете собирать. Под картами расположены прямоугольниками с надписями "HOLD" и с цифрами. Карты, которые Вы не хотите менять нужно пометить. Для этого нажмите цифры, которые расположены под этими картами (1, 2, 3, 4 или 5). Прямоугольники под помеченными картами окрашиваются в желтый цвет. Если Вы неправильно поместили карту, то еще раз нажмите на ту же цифру. После этого нажмите "ENTER" и ненужные карты поменяются. Если после замены у Вас выпала выигрышная комбинация, то наверху появится надпись, указывающая, какую Вы собрали комбинацию и сколько \$ выиграли. Если нет выигрышной комбинации, то появится надпись: NOTHING YOU LOST — нет выигрышных комбинаций.

В левом верхнем углу показано, сколько у Вас денег и какая ставка.

Q — выход.

CTRL — включение и выключение звука.

Маленький нюанс. В этой версии пара, собранная из карт, достоинство которых меньше вала, выигрышной не считается.

Переходим к последней игре — рулетке.

## ROULETTE.

Советую потренироваться в эту игру, жизнь — это интересная штука и Вы можете хоть завтра попасть на настоящую рулетку.

Запуск программы производится клавишей "R".

### *Правила игры:*

Раскручивается рулетка, разбитая на 38 ячеек с числами, бросается шарик и число, на котором остановится шарик, является выигрышным. Поле также разбито на квадраты (Вы это видите на своем мониторе). Если шарик падает на число, которое помечено в Ваших ставках, то Вы выигрываете. Выигрыш зависит от величины ставки и от того, на что Вы ставили.

Варианты ставок и во сколько раз увеличивается выигрыш.

Число (в том числе 0 и 00) — ставите на одну цифру. Выигрыш — 36 Ваших ставок.

Два числа — ставите на горизонтальную или вертикальную линию между двумя числами. Выигрыш — 18 ставок.

Четыре числа — ставите на пересечении горизонтальных и вертикальных линий четырех чисел (в центре образованного ими креста). Выигрыш — 9 ставок.

1st 12 — первые 12 номеров. Выигрыш — 3 ставки.

2nd 12 — вторые 12 номеров. Выигрыш — 3 ставки.

3rd 12 — третьи 12 номеров. Выигрыш — 3 ставки.

## ПРИМЕРЫ

2 и 2 или B и B

3, 3 + D, D или K, K + 10, 10

6, 6, 6 или T, T, T

5, 6, 7, 8, 9 или 9, 10, B, D, K

5, 5 + K, K, K или B, B + 2, 2, 2

10, 10, 10, 10 или T, T, T, T

1st — первая линия из 12 номеров. Выигрыш — 3 ставки.

2nd — вторая линия из 12 номеров. Выигрыш — 3 ставки.

3rd — третья линия из 12 номеров. Выигрыш — 3 ставки.

1 to 18 — с первого по 18 номер. Выигрыш — 3 ставки.

19 to 36 — с 19 по 36 номер. Выигрыш — 3 ставки.

Прямоугольник красного цвета — ставка на все номера стоящие на красном поле. Выигрыш — 2 ставки.

Прямоугольник черного цвета — ставка на все номера стоящие на черном поле. Выигрыш — 2 ставки.

EVEN — ставка на все четные номера. Выигрыш — 2 ставки.

ODD — ставка на все нечетные номера. Выигрыш — 2 ставки.

Перед игрой установите ставку (левый верхний угол экрана). Максимальная ставка — 200\$. На игровом столе Вы увидите жетончик с изображенным на нем \$. Чтобы сделать ставку нужно подвести жетон к нужному месту и нажать "ENTER". Управляется жетон курсорными клавишами. Можно делать ставки до момента, пока Ваше пари (YOUR BET) не достигнет 200\$.

**Клавиши управления:**

F1 — плюс 5\$ к ставке;

F2 — плюс 1\$ к ставке;

F3 — минус 5\$ к ставке;

F4 — минус 1\$ к ставке;

C — обнуление ставки;

S — запуск рулетки;

Q — выход;

CTRL — включение и выключение звука;

R — обнуление Вашего пари.

**Еще несколько моментов.** На заставке, где Вы стоите перед входом в CASINO, есть еще три клавиши управления.

F9 — если проиграв в одну игру Вы переходите ко второй, то деньги, которые у Вас были, остаются с Вами. Для того, чтобы начать игру с 500\$ нажмите F9.

F10 — сохранение в памяти Вашего выигрыша.

Q — выход в DOS.

После загрузки, перед игрой, Вас спросят — какая цифра находится над указанной буквой? Нажимайте любую цифру не взирая на лица и начинайте игру.

При большом выигрыше на экране появится стол с кучей денег и сообщение, что Вы богаты. Когда Вы проиграете все деньги, то появляется картинка, которую частенько можно увидеть на карикатурах в наше время, с надписью "Нет денег — нет и риска" и Вас спрашивают, будете Вы брать в долг 500\$ или нет.

Приятных Вам развлечений.

## "LEMMINGS"

И — PSYGNOSIS

Г — 1991

О — 699 876

М — CGA/EGA/VGA

У — К/М

После загрузки игры на экране появляется меню выбора компьютера:

1 — IBM PC            3 — AMSTRAD

2 — IBM PS2        ESC — выход в DOS.

После выбора соответствующего компьютера на экране появляется главное меню:

F1 — GAME PLAYER (старт игры);

F2 — NEW LEVEL (выбор уровня игры, чтобы попасть на нужный Вам уровень, необходимо ввести десятизначный код уровня);

F3 — включение/выключение звука;

F4 — определение органов управления. В этом варианте Вы получите еще одно меню.

1. MOUSE.

2. JOYSTICK.

3. KEYBOARD:

Q — вверх;

A — вниз;

O — влево;

P — вправо;

SPACE — назначение выбранной функции;

ESC — выход в DOS.

Кроме этих функций в главном меню с помощью курсорных клавиш "UP" и "DOWN" можно выбрать уровень сложности игры (FUN, TRICKY, TAXING, MAYHEM).

Для начала игры нажмите "F1" и перед Вами начинаются удивительные похождения леммингов в подземелье. Тут их ожидают различные непреодолимые на первый взгляд препятствия, которые они все же преодолеют с Вашей помощью и попадут в свой домик. При этом необходимо потерять как можно меньше собратьев. Каждый зверек может выполнять какую-либо работу и если они работают слаженно, то их движение к цели не остановит, так же как и поток живых леммингов в тундре во время миграции.

На игровом экране отображена часть подземелья. Внизу экрана отображается количество появившихся зверьков, процент дошедших до цели, оставшееся время игры, окна различных функций управления и карта лабиринта, на которой отображается положение зверьков. Для того, чтобы просмотреть полностью все подземелье необходимо подвести курсор в крайнее левое или крайнее правое положение. Лемминги передвигаются сами до тех пор, пока не наткнутся на препятствия, после этого в игру вступаете Вы. Ваша задача — помочь им преодолеть все препятствия и с возможно меньшими потерями добраться до домика. Для того, чтобы заставить лемминга произвести какое-либо действие, необходимо выбрать соответствующую функцию клавишами "F1"-"F12" на клавиатуре или курсором мыши — соответствующее окно функции.

F1 — увеличить интервал между появлением леммингов.

F2 — уменьшить интервал между появлением леммингов.

F3 — влезать вертикально вверх по стенам.

F4 — парашют.

F5 — взрыв через пять секунд.

F6 — поворот.

F7 — построить лестницу.

F8 — копать вперед.

F9 — копать вниз под углом 45 градусов.

F10 — копать вертикально вниз.

F11 — пауза.

F12 — взрыв всех леммингов.

Цифра в окне функции показывает сколько леммингов будут ее выполнять. Затем подведите курсор в нужное место подземелья и, когда в него попадет зверек, курсор примет вид квадратика. Нажатием клавиши "SPACE" Вы заставите зверька произвести необходимое

действие. В игре не просто нужно взрывать, копать и продвигаться вперед, необходимо продумать как это сделать с наименьшими потерями. Например, на 9 уровне лемминги падают с большой высоты и разбиваются, а у Вас имеется всего 5 парашютов. В этом случае лемминги, которые спустились на парашютах должны построить для остальных лестницу. Если Вы довели леммингов до домика не превысив процент потерь, то можете перейти на следующий уровень игры. Коды, которые понимаются при переходе с уровня на уровень, записывайте. По этому коду Вы можете в любое время попасть на соответствующий уровень, выбрав в главном меню клавишей "F2" пункт "NEW LEVEL". Ниже приведены коды 12 первых уровней:

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| 2) CINLMFLQDT; | 8) CINNLDLICJ;  |
| 3) NJLDLCADCY; | 9) CAKHMDLJCK;  |
| 4) HNLHCIOECW; | 10) IKHMDLCKCT; |
| 5) LDLCAJNFCK; | 11) NJOLLBALCK; |
| 6) DLCJUNLGCT; | 12) HMDLCINMCY. |
| 7) HCANNNLHCW; |                 |

На первый уровень Вы попадаете без кода.

## °LHX°

И — ELECTRONIC ARTS  
Г — 1990  
О — 546 081  
М — VGA  
У — К

В этой игре Вы — пилот боевого вертолета. На первом меню Вы выбираете себе миссию. Нажмите "ENTER" и посмотрите описание миссии. "+" и "-" — варианты сложности, затем выбор подмиссии. На третьем меню выбирайте себе вертолет. Нажав клавишу "ENTER", Вы сможете посмотреть его характеристики. На пятой заставке Вы увидите карту местности, на которой будут вестись боевые действия. Если Вы хотите изменить что-либо в уже заполненных меню, воспользуйтесь клавишами: "ENTER" — шаг вперед и "ESC" — шаг назад.

Когда Вы получили задание, можно взлетать.

Чтобы просмотреть перечень целей, нажмите "A".

**Клавиши управления:**

- 1, 2 — снижение, посадка;
- 3 — включение двигателя, остановка набора высоты;
- 4, 5 — взлет, набор высоты;
- 6 — отрицательная вертикальная скорость;
- 7 — положительная вертикальная скорость;
- 0 — вращение вправо;
- 9 — вращение влево;
- F1 — возвращение в кабину;
- F3 — карта (1, 2, 3 — свои аэродромы);
- F4 — вид на вертолет справа;
- SHIFT+F4 — вид на вертолет слева;
- F5 — вид на вертолет сзади;
- SHIFT+F5 — вид сверху;
- F6 — вид на вертолет снизу;
- F7 — вид со стороны цели;
- F8 — цель;

F9 — вид сверху;  
 F10 — вид ракеты от цели;  
 ~ — быстрое снижение;  
 "+\* — увеличение изображения;  
 ".\* — уменьшение изображения;  
 ENTER — захват цели;  
 W — переустановка курса;  
 T — ускорение времени;  
 R — отстрел уголкового отражателя;  
 C — отстрел термолушек;  
 F — радиопомехи;  
 S — переключение радара;  
 G — шасси;  
 H — изменение цветности;  
 ESC, CTRL+Q — возврат;  
 CTRL+C — выход в DOS;  
 [I],[J] — выбор оружия;  
 SPACE — огонь.

Красным цветом на радаре обозначены наземные цели, а голубым — воздушные.  
 При включенном звуке, желтая точка на радаре обозначает ракету.

## "LODE RUNNER"

Задача играющего — провести человечка по каменному лабиринту. Он может двигаться вправо, влево, вверх, вниз и прожигать кирпичи.

### Клавиши управления:

UP — вверх;  
 DOWN — вниз;  
 RIGHT — вправо;  
 LEFT — влево;  
 V — прожигание кирпичей слева;  
 B — прожигание кирпичей справа.

Белого человечка постоянно преследуют красные. На разных уровнях их количество различно.

На каждом уровне выход из лабиринта находится сверху экрана. Это может быть либо постоянно присутствующая лестница, либо лестница, которая появляется после того, как Вы соберете все контейнеры. Количество контейнеров на каждом уровне различно.

Преследователи могут похищать контейнеры, но, как правило, они их теряют попадая в ямы.

На первом уровне Вам дается пять жизней. По мере прохождения уровней Вам добавляется по одной жизни.

При нажатии клавиши "ESC", внизу экрана появляется меню:

J — джойстик;  
 S — музыка;  
 M — количество жизней (можно установить различное количество начальных жизней, каждое нажатие "M" добавляет одну жизнь. Начальное значение — 5);  
 L — можно установить уровень (всего — 75 уровней, затем они циклически повторяются);  
 LEFT/RIGHT — увеличение скорости (от 0 до 9);

X,Y — вращение;  
A — выход на указанный уровень;  
Q — выход из игры;  
K — перепределение клавиш.

#### **Полезные советы:**

1. Красных человечков можно замуровывать прожигая перед ними ямы. Но одной ямы недостаточно, так как они из нее выпрыгивают. Надо прожигать несколько ям подряд.
2. На некоторых уровнях есть свои особенности. Например, на уровне 25 один контейнер находится в правом верхнем углу экрана. Вы до него добраться не сможете. Поэтому необходимо замуровать красного человечка. Когда Вы их замуровываете они не погибают, а опускаются сверху экрана и могут прихватить с собой контейнер и оставить где-то в другом месте.
3. Внимательно следите, чтобы самим не попасть в ловушку, когда Вы опускаетесь в какую-нибудь яму за контейнером. Необходимо, чтобы у Вас было достаточно места для прожигания себе выхода. Под собой Вы прожигать не можете.
4. В некоторых местах встречаются скрытые провалы.
5. Записаться в таблицу лучших результатов Вы сможете если не изменили начальных параметров (количество жизни и т. д.).

## **"MACH 3"**

M — LORICIEL  
Г — 1987  
O — 319 123  
M — CGA/EGA  
Y — K/J/M

Отличная стрелялка с превосходной графикой и звуковым сопровождением!

В игре Вы управляете небольшим космическим кораблем, вооруженным энергетической пушкой. Вы летите над поверхностью неисследованной планеты, а навстречу Вам постоянно попадают вражеские космические корабли, стреляющие в Вас чем попало, и различные дистанционно управляемые штучки, которые пытаются Вас протаранить. И если от вражеских кораблей и их выстрелов увернуться достаточно просто (их самих и их снаряды можно сбивать своей пушкой), то от камикадзе уйти сложно — приходится все время маневрировать и одновременно вести огонь. Но труднее всего уйти от стреляющих транспарантов и плюющей головы, так как они не проскакивают Вас, а маячат перед Вами до тех пор, пока Вы их не уничтожите. Пара, тройка плевков и от Вас не остается даже мокрого места.

На планете есть телепортационный туннель, нырнув в который, Вы переместитесь на другую планету. Такие туннели есть на каждой планете и попадать в них нужно очень точно, иначе Вы потеряете корабль.

Также на каждой планете есть простые ворота, прохождение через которые дает дополнительные очки. Но будьте внимательны, так как при вхождении в ворота можете нарваться на мину. Вообще старайтесь размещать корабль по центру экрана и чуть выше горизонта. Дело в том, что Вам периодически будут попадаться минные поля и метеоритные дожди (о приближении последних сообщает специфический звуковой сигнал).

Слева, наверху, расположен показатель горячего, а справа — показатель заряда пушки. Так что не держите клавишу огня нажатой постоянно — пушка должна успеть подзарядиться.

Между этими показателями находится счетчик набранных Вами очков.



### Управление.

S, UP — вверх;

X, DOWN — вниз;

B, LEFT — влево;

N, RIGHT — вправо;

F1 — первое нажатие — пауза, второе нажатие — выход;

F2 — включение/выключение звука;

F3 — переключение в черно-белый и цветной режимы;

SPACE — огонь.

Всего Вам дается 6 кораблей.

## "MAUSE"

Маленькая мышка бегает по подвальному лабиринту и поедает кусочки сыра. За мышкой охотится страшная змея. Задача игры — набрать максимальное количество очков. Как только Вы съедаете определенное количество сыра, Вы переходите к следующему лабиринту.

### Маленькие хитрости:

— скорости мышки и змеи одинаковые;

— когда Вы съедаете денежку, то получаете 1000 очков, но змея тоже старается ее съесть;

— поворачивать нужно заранее, до поворота;

Играть в игру можно до бесконечности, так как за каждые 20000 очков Вы получаете новую мышку, а лабиринты повторяются по кругу.

### Клавиши управления:

RIGHT — вправо, LEFT — влево, UP — вверх, DOWN — вниз.

## "METALL MUTANTS"

И — SILMARILS

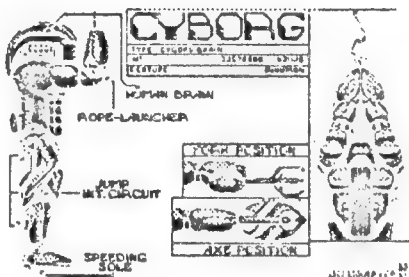
Г — 1990

О — 520 500

М — EGA

У — К

Вы попали на чужую планету, населенную враждебными Вам чудовищами. На планету был послан робот, который может принимать различные формы для борьбы с врагами. Он может принимать форму кибера, дракона, танка. Для уничтожения врагов нужно принимать ту или иную форму, например: для уничтожения роя пчел, лучше всего принимать форму дракона и уничтожать их огнем из головы. Для уничтожения летающих тварей с копьями лучше использовать танк. Идя по дороге, Вы должны подбирать кассеты с программами, которые дают Вам дополнительное оружие и возможности. Эти кассеты могут быть подвешены на каких-нибудь конструкциях или лежать на дороге. Полное описание возможностей и оружия даны в первых трех картинках после загрузки программы.



## 1. CYBORG.

- подзарядка энергией через голову и мозг для размышлений (HUMAN BRAIN);
- лебедка, расположенная в руке, с помощью которой Вы можете подниматься на высотные конструкции (ROPE-LAUNCHER);
- удар трезубцем вперед (FORK POSITION);
- удар топором сверху вниз (AXE POSITION);
- электрический разряд в пределах экрана;
- прыжок (JUMP INT. CIRCUIT);
- скоростные подошвы (SPEEDING SOLE).

## 2. DYNOS.

- огнемет в голове (FLAME-LAUNCHER);
- огнемет в хвосте (TAIL FLAME LAUNCHER);
- может кусать челюстями (CRUNCH POSITION);
- может управлять кибернетическим комаром (CYBERSTYX 007);
- может гипнотизировать (BIO-HYPNOTIX EYES);
- может бить лапой (GLOBOS 49).

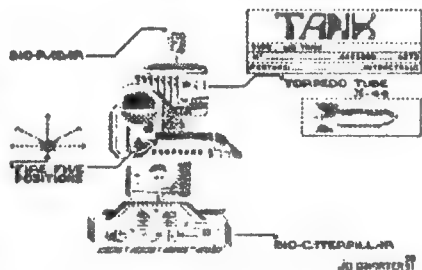
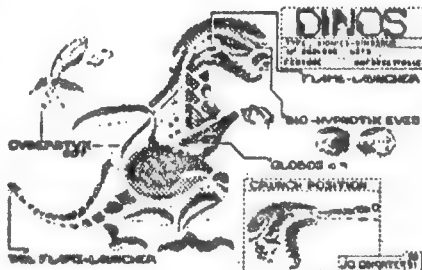
## 3. TANK.

- биорадар (BIO-RADAR);
- торпеда (TORPEDO TUBE);
- огонь в фиксированных направлениях вправо, влево, вверх и вверх под углом сорок пять градусов как влево так и вправо (FIRE FIVE POSITION).

В начале пути Вы обладаете не всеми возможностями перечисленными выше. Ваша энергия убывает при соприкосновении с врагами, если Вы тонете, при попадании в Вас энерготзарядов и т. д. Энергия отображается внизу экрана, в виде горизонтальной полоски. Периодически Вам встречаются станции энергетической подзарядки. Подзаряжаться Вы можете в режиме робота встав под станцию, которая находится в воздухе. Справа от индикатора энергии отображаются набранные Вами очки, а еще правее очертания Вашего врага при его появлении. Если там будет отображено очертание "ручки" это говорит о том, что вы выбрали кассету с программой и у Вас появилась новая возможность. Иногда Вам будут попадаться компьютеры, с которых Вы можете также получить дополнительные возможности или справку.

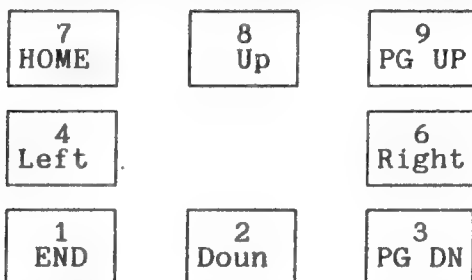
После загрузки игры Вы просматриваете три экрана с возможностями и оружием Ваших роботов. После этого выходите на меню:

1. Старт игры с самого начала.
2. Тренировка, но только на первом уровне.
3. SAVE — старт игры с сохранением контрольных точек (контрольной точкой является подзарядка и в последующем, если Вас убьют, Вы можете начать игру с момента последней подзарядки).
4. Информация.



### Управление:

Почти все управление осуществляется с помощью одновременного нажатия клавиши "SHIFT" и одной из клавиш на цифровой панели клавиатуры.



Сначала Ваши роботы имеют следующие возможности:

• SHIFT+DOWN — превращение из одного вида робота в другой.

#### 1. Робот.

- SHIFT+PG DN — удар трезубцем вперед.
- SHIFT+UP — прыжок.
- SHIFT+LEFT — пятиться назад.
- SHIFT+END — подзарядка энергией.

#### 2. Дракон.

- SHIFT+LEFT — пятиться назад.
- SHIFT+RIGHT — укус челюстями.
- SHIFT+UP — огнемёт из головы.
- SHIFT+END — огнемёт из хвоста.

#### 3. Танк.

- SHIFT+LEFT — пятиться назад.
- SHIFT+RIGHT — стрельба вперед.
- SHIFT+UP — стрельба вверх.
- SHIFT+PG UP — стрельба под углом 45 градусов вправо.
- SHIFT+HOME — стрельба под углом 45 градусов влево.

Это те возможности, которые Вы имеете в начале игры. При нахождении кассеты прежде, чем идти дальше, проверьте, какую функцию Вы получили, используя другие клавиши, изображенные выше.

LEFT — разворот и движение влево.

RIGHT — разворот и движение вправо.

ALT — фиксация одного из пунктов меню на компьютере, который Вы нашли.

## "MINE SWEEPER"

Г — 1990  
О — 36 804  
М — CGA  
У — К/М

Вам предлагается обезвреживание минного поля, но сначала Вы должны пометить все мины флажками. В игру надо играть с "мышью".

Перед Вами минное поле, на котором находится 40 мин. Вы делаете ход, если Вам не

повезло и в этом месте находится мина, Вы подрываетесь. Если мины нет, то открывается поле, в котором цифрой показано со сколькими минами это поле соприкасается. Например: Вы открыли поле с цифрой 1 — это значит, что где-то рядом с этим полем только одна мина и если Вы твердо знаете где, то смело открывайте все остальные поля соприкасающиеся с этим полем. Мины помечайте флажками. Игра хороша для тех, кто любит подольше посидеть и подумать.

**Клавия управления "мыши":**

1 — открытие поля;

2 — поставить или убрать флажок.

Удачного разминирования! Проверьте свою интуицию!

## "MONKEY ISLAND 2"

В "MONKEY ISLAND 2" Вы играете роль Гайбраша Тиллуда. Спустя несколько месяцев после того, как он расправился с духом пирата Ле Чака и освободил свою возлюбленную — госпожу Элейн Марли (в "MONKEY ISLAND"), Гайбраш проделал путь на остров Сэкб в поисках счастья. Здесь Вы и вступаете в игру. Вы управляете действиями Гайбраша в его поисках приключений, сокровищ и себе равных.

### **Начало игры.**

История начинается с того, что Гайбраш пытается объяснить Элейн Марли, каким образом он попал в эту переделку. Сюжет рассказа возвращает нас на остров Сэкб, где Гайбраш около костра улаживает слух своих новых друзей приключенческими историями о своей победе над духом пирата Ле Чака. Из этих коротких сцен Вы узнаете завязку сюжета и получите информацию о героях рассказа.

Управление действиями главного героя начинается с момента его попадания на мост.

*Экран дисплея делится на части.*

1. Главное окно — основная часть экрана, где происходят все перемещения действующих лиц игры. Диалоги, возникающие между ними, сообщения, относящиеся к игре, также появляются здесь.

2. Возможные глаголы перечислены в нижнем левом углу экрана. Для выбора нужного глагола спозиционируйте курсор под него и нажмите левую клавишу "мыши", джойстика или "ENTER" на клавиатуре. Программная реализация игры предполагает автоматическое подсвечивание наиболее подходящего глагола в тот момент, когда курсор в главном окне достигает предмета, представляющего какой-либо интерес. Но он может быть не единственным — попробуйте использовать все подходящие глаголы.

3. Строка управления находится прямо под главным окном. Используйте эту строку для составления предложений, показывающих Гайбрашу что делать. Предложения состоят из глагола и одного или двух существительных. Вот несколько примеров, которые Вы можете использовать в строке управления: "USE STICK BOX" или "USE PINS IN WOODIE DOLL". Соединяющие предлоги типа "ON" или "WITH" будут автоматически вставлены программой.

Существительные могут быть выбраны двумя способами. Вы можете выбрать объект установкой курсора на предмет в главном окне. Если этот предмет имеет название, оно появится в строке управления. В этом случае, если название предмета не возникает в строке — будьте уверены — этот объект не имеет значения для главного героя и является лишь частью обстановки. Существительное также может быть выбрано из перечня предметов, имеющихся у Гайбраша.

4. Образы объектов расположены справа от списка глаголов. В начале игры перечень предметов Гайбраша включает только его драгоценности. Когда он подбирает какую-либо

вещь, ее образ добавляется к общему перечню. Число предметов не ограничено, но если оно более 8, то слева от перечня появляется указатель. Переключением этого указателя осуществляется листание всего перечня.

Для управления перемещениями Гайбраша просто подведите курсор к тому месту, куда Вы хотите его направить и нажимите "ENTER". Заметьте, что глагол "WALK TO" исключен из списков глаголов — это действие является самым частым случаем в игре.

Вскоре Вам представится первая возможность вести диалог с одним из красочных персонажей острова Скуб. Смотрите следующий раздел для более полной информации. Ну а пока взгляните на знак сразу за мостом. Глагол "LOOK AT" оказался выделенным из остальных. Нажмите клавишу "TAB" и Гайбраш подойдет к знаку и скажет Вам, что он увидел. Попробуйте взять этот предмет. Для этого выберите глагол "PICK UP" с помощью курсора и нажмите "ENTER", после чего подведите курсор к знаку. В строке управления появится предложение "PICK UP SIGN". Если Гайбраш еще не находится около предмета, то он подойдет к нему и попытается его взять. Его изображение появится в перечне предметов, то есть знак добавится к общему списку.

Чтобы начать исследование Вуддик, направьте Гайбраша к левому краю экрана. В городе находится много заведений, которые Вам захочется посетить. Мы предлагаем начать исследования с таверны: подойдите к решетке в нижней части главного окна.

Разузнайте у владельца таверны, что Вы сможете сделать. Для этого подведите к нему курсор и нажмите правую кнопку джойстика/мыши или клавишу "TAB".

Попытайтесь пройти через левую дырку. Здесь Вы встретите первое из множества препятствий, которыми усыпан путь Гайбраша. Посмотрите — сможете ли Вы открыть другой путь, чтобы попасть в эту комнату.

#### **Разговоры с героями игры.**

В игре Вы встретите изобилие действующих лиц, с которыми Вам следует поговорить. Почти все, кого Гайбраш встречает на своем пути имеют, что ему сказать, дружеское или враждебное, полезное или пустое. Часто Вы можете с кем-то поговорить в одной точке игры, получив какую-то информацию, а при более поздней встрече тот же персонаж расскажет новые детали. Для беседы со встречными людьми установите на собеседника курсор и нажмите клавишу "TAB" (левую кнопку джойстика/мыши). Глагол "TALK TO" будет выбран автоматически.

В диалоге, чтобы выбрать нужную фразу, которую должен сказать Гайбраш, из множества предложений, представленных внизу главного окна, просто выберите ее курсором. Естественно, от того, что спросите Вы, будут зависеть ответы людей.

#### **Функциональные клавиши.**

Для сохранения игры используйте клавишу "F5". Чтобы потом восстановить сохраненную ситуацию нажмите ту же клавишу в любой момент после загрузки игры.

Чтобы опустить начальные сцены знакомства с героями игры, нажмите клавишу "ESC" или одновременно обе кнопки на джойстике / мыши.

Если Вы захотите начать игру с самого начала, без восстановления, воспользуйтесь клавишей "F8" (для большинства компьютеров).

Пауза — останов игры — "SPACE".

Продолжение — повторное нажатие "SPACE".

Для регулирования длительности задержки сообщений в соответствии со скоростью Вашего чтения используйте клавиши "+" и "-". Когда Вы закончите чтение строки диалога, Вы можете нажать "." (точку) для очистки строки и продолжения игры.

Настройка уровня звука — клавиши "[ и ]", если Ваш компьютер оснащен встроенным динамиком.

Выход из игры — комбинация клавиш "CTRL" плюс "C" (для большинства компьютеров).

#### Несколько полезных советов.

Подбирайте все вещи, которые сможете. Вероятнее всего, в некоторый момент все эти странные предметы окажутся нужными для какой-либо цели.

Если Вы попали "в тупик" и не знаете, как действовать дальше, просмотрите весь перечень предметов, подумайте как их можно использовать, вспомните места, где Вы были раньше, людей, с которыми встречались. Может быть что-то подтолкнет Вас на правильный путь.

Существует не единственный способ решить ту или иную головоломку.

#### **Настройка программы.**

Настройка игры может осуществляться с помощью программы "INSTALL" или добавлением при запуске "MONKEY 2" следующих букв:

A — ADLIB MUSIC SUNTHESIZER или SOUND MASTER 2;

S — SOUND BLASTER SOUNDS;

R — ROLAND SOUNDS;

I — встроенный динамик (NORMAL SOUNDS);

M — MCGA-графический адаптер;

V — VGA-графический адаптер;

MO — использование управления "мышью";

J — управление джойстиком;

K — управление с клавиатуры;

#### **Управление.**

F5 — сохранение или загрузка игры;

ESC — пропустить начальные сцены;

F8 — рестарт игры;

SPACE — приостановление/продолжение игры;

Управление звуком: встроенный динамик/внешний динамик ([ — включить тише,] — включить громче);

Скорость появления сообщений — "+" — быстрее, "-" — медленнее;

"." — очистить строку диалога;

CTRL+M — подключение "мыши";

CTRL+J — подключение джойстика;

ALT+X или CTRL+C — выход из игры;

CTRL+V версия игры.

## **"MONOPOLY"**

И — DON PHILLIP GIBSON

Г — 1986

О — 106 660

М — CGA/EGA

У — К

Игра, на которой воспитывались акулы империализма. Принцип этой игры состоит в том, чтобы разорить всех своих конкурентов (игроков). В эту игру могут играть до четырех человек включительно. В начале игры каждый игрок обладает равными возможностями, каждому дается по 1500 долларов. Игра происходит на игровом поле. Структура и обозначения на игровом поле приведены ниже.

1 — общественная помощь (Вы можете получить деньги или заплатить штраф).

2 — шанс (например: "получите карточку свободного выхода из тюрьмы").

3 — при попадании на эту клетку банк берет у Вас проценты либо со всего имущества

(клавиша "С"), либо жесткую двухсотдолларовую таксу (клавиша "F"). Вид платежа Вы выбираете сами.

4 — из Вашей суммы вычитается 75 долларов.

5 — электрическая компания.

6 — железная дорога.

7 — водная компания.

8 — с этой клетки Вы стартуете, а если Вы попадаете на эту клетку, Вам дается 200 долларов.

9 — тюрьма.

10 — направление в тюрьму.

11 — свободная стоянка.

Остальные клетки обозначают улицы разных районов. Улицы одного района обозначаются одинаковой штриховкой. Есть районы с двумя и тремя улицами.

В начале игры все игроки находятся на клетке "GO" и делают ход в порядке записи их имен. Количество шагов, на которое Вы продвигаетесь, выбрасывается на костях. Для того, чтобы бросить кости, необходимо нажать любую клавишу.

В случае выпадения дубля Вам предоставляется еще один ход (если выпадает три дубля подряд, Вас посылают в тюрьму за "мошенничество"). Перемещение каждого игрока на игровом поле отображается в виде красного квадратика.

Если красный квадратик остановился на клетке соответствующей улице, компании, железной дороге — на экране появляется меню, состоящее из двух таблиц.

#### Правая таблица.

1) Название улицы, компании или железной дороги соответственно.

2) COST — цена объекта.

3) RENT — количество денег, которое выплачивается игроком при попадании на клетку с уже купленной компанией, улицей или железной дорогой.

При попадании на улицу, стоимость ренты будет зависеть от количества домов, построенных на этой улице. При попадании на клетку "Железная дорога", стоимость ренты будет 25 долларов, если владелец имеет только одну железную дорогу. Если владелец имеет несколько железных дорог, то сумма ренты умножается на количество железных дорог. При попадании на клетку "Компания", сумма ренты зависит от количества ходов, которое Вы сделали, встав на эту клетку (например 8 ходов \* 4\$=32\$). Если владелец компании владеет и второй компанией, то количество ходов умножается на 10\$.

4) COST OF EACH HOUSE — стоимость установки одного дома на улице. Дом можно установить в том случае, если Вы владеете всеми улицами одного района.

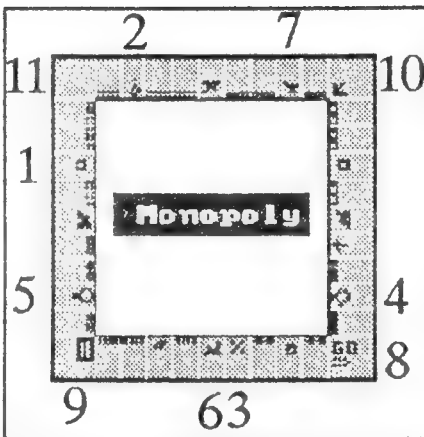
5) MORTGAGE VALUE — количество денег, выручаемое владельцем при заложении данного объекта.

#### Левая таблица.

1) .....ISN'T OWNED — улица пока не куплена.

Далее вместо полного наименования функции будут приводиться клавиши, при нажатии которых данная функция выполняется.

2) "P" — при нажатии на эту клавишу Вы покупаете данный объект за полную стоимость (см. правую таблицу COST).



3) "А" — выставление объекта на аукцион между игроками. При нажатии клавиши "А" начинается торг на аукционе. Право вписать свое имя на покупку объекта получает тот, кто в устном торге предложит большую сумму. Вписав свое имя и нажав "ENTER", покупатель вводит конечную максимальную сумму аукциона.

4) "В" — производите какие-либо операции со своим имуществом (например: закладываете одну из своих улиц, компаний или железных дорог для получения денег на покупку объекта). При нажатии на клавишу "В" появляется меню, с помощью которого Вы можете проводить операции со своим имуществом.

"В" — купить объект у другого игрока.

"S" — продать объект другому игроку.

"Н" — построить дом на своей улице.

"Т" — просмотр принадлежности улицы и количества улиц в районе, а также, при вводе сокращенного названия улицы, компании или железной дороги (например: BALT — BALTIC AVENUE) в позицию курсора и нажатии "ENTER", получите информацию о данном объекте.

"М" — заложить любой из имеющихся у Вас объектов.

"R" — снять (в случае нехватки средств) дома на своих улицах.

"U" — выкупить ранее заложенный объект.

"V" — просмотр положения игроков и количества построенных домов на улицах. (количество домов показывается цифрами от 1 до 5). Здесь же Вы можете просмотреть сокращенные названия объектов и их расположение.

"А" — показ финансового состояния играющего.

"G" — продолжение игры.

#### **Полезные советы:**

1. Чем дороже стоят дома на улице, тем большую ренту будут платить Ваши конкуренты при попадании на соответствующую клетку.

2. Если Вы стали обладателем всех улиц одного района и имеете достаточную сумму для строительства нескольких домов, желательно на эти средства построить дома.

3. Если у Вас до полного района не хватает одной улицы, а у конкурента — аналогичный случай, то возможен обмен (продажа, покупка по устной договоренности).

4. Хорошим средством выкачивания денег из конкурентов является обладание всеми 4-мя или 3-мя железными дорогами.

5. При попадании в тюрьму возможны три варианта выхода, если подошел Ваш ход:

"Р" — заплатить 50 долларов и выйти из тюрьмы;

"R" — ждать дуэля и выйти бесплатно (три дуэля подряд);

"С" — использовать карточку свободного выхода из тюрьмы, которую Вы можете получить на клетке "шанс" (синяя звездочка на табличке с именем игрока).

6. Если Вы не располагаете средствами для оплаты (появляется красная табличка), то, нажав клавишу "ENTER", Вы выйдете в меню для проведения операций со своей собственностью (закладываете, продавайте и т.д.).

F1 — включить/выключить музыку.

F2 — сохранить или загрузить сохраненную игру.

CTRL-C — выход в DOS.

## **"MONTEZUMA'S REVENGE"**

Это — игра лабиринтного типа. После загрузки игры на экран выдается **главное меню**:

F1 — клавиатура/джойстик;

F2 — уровень игры 1, 2, 3.



F3 — контроль и пересопределение клавиш;

F5 — выход из игры на главное меню;

F10 — пауза;

ESC — выход в DOS.

Установленные значения в пунктах "F1" и "F2" подсвечиваются красным цветом. Установите необходимые органы управления, определите клавиши, уровень, на котором Вы желаете играть и начинайте игру.

Во время Вашего путешествия по лабиринту Вам будут встречаться различные предметы, которые надо подбирать и за которые даются очки:

ключ — 50 очков;

палка — 100 очков;

щит — 1000 очков.

За каждые 10000 очков дается дополнительная жизнь. В лабиринте Вам также попадаются змеи, летающие черепа, пауки и т. д. Любое столкновение с ними ведет к потере жизни. Всего Вам дается 5 жизней. На экране, сверху игрового поля, слена, изображены: количество жизни и предметы, которые Вы собрали. Ключи раскладываются при открывании дверей, а палки при столкновении с черепами. Справа отображается количество набранных очков. Игра примитивная с точки зрения графики, но очень интересная.

Желаем удачи!

## "MOON BUGS"

Вы опустились на неизвестную планету (точнее — на Луну) и взяли немного образцов. Нужно погрузить образцы на корабль, но Вам мешают местные жители. Они крадут у Вас баки с образцами, бросают в Вас бомбы, крестики, стреляют ракетами и так далее.

По верху экрана иногда пролетают всякие объекты, а еще выше появляются цифры — сколько прибавится Вам очков за уничтожение объекта или сколько вычитается.

Вверху экрана показано:

— число Ваших очков;

— количество жизней;

— окно, где показывается количество очков за уничтожение объекта;

— число очков, максимально набранных в этой игре.

**Клавиши управления:**

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

F1 — огонь;

SPACE — пауза.

Если Вы без потерь погрузились на корабль, то перед переходом на другой уровень появится что-то страшное, но попав в него, Вы получаете дополнительные очки. Через каждые 20 тысяч очков Вам дается еще одна жизнь.

Когда Вы закончите уровень, увидите:

REFUELED (баки) -.....

STOLEN (украдено) -.....

BONUS (премия) -.....

Когда Ваш результат будет лучшим, в конце игры появится надпись: новый рекорд \_\_\_\_\_. Нажмите "ENTER" и попытайтесь его улучшить, играя заново.

## "MY TENN"

Это — простейший теннис. По середине экрана находится поле, справа написано кто играет и счет.

### Меню.

ESC — выход в DOS; 1 — игра для одного игрока;

O — демонстрация; 2 — игра для двух игроков;

После выбора нажмите "SPACE" и начинайте игру.

### Клавиши управления для первого игрока:

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

UP — вверх;

DOWN — вниз.

### Клавиши управления для второго игрока:

D — вправо;

X — вверх;

W — вниз;

A — влево.

Нажатие двух клавиш — перемещение по диагонали. Подача производится одновременно с перемещением игрока.

## "OPERATION WOLF"

И — TAITO AMERICA CORP.

Г — 1989

O — 685 801

M — CGA/BGA/VGA

У — К/Л

"OPERATION WOLF" — это стрелялка, в которой Вы должны уничтожать движущиеся и неподвижные цели. После загрузки игры на экране появляются миссии, которые Вам надо выполнить. В каждой миссии Вам необходимо уничтожить определенное количество солдат и техники противника. Все миссии выводятся в виде квадратов, внутри которых название миссии и количество живой силы и техники противника, которые необходимо уничтожить. Стрелками изображена очередность миссий и эти миссии выполняются только в этой последовательности. Ниже приведены все шесть миссий в той последовательности, в которой Вы их должны пройти.

1. COMMUNICATION SETUP — разрушить коммуникационную систему. В этой миссии необходимо уничтожить 50 солдат, 4 вертолета и 5 БМП.

2. JUNGLE — джунгли. В этой миссии необходимо уничтожить 60 солдат, 8 катеров и 8 БМП.

3. VILLAGE — деревня. В этой миссии необходимо уничтожить 40 солдат, 4 вертолета и 3 БМП.

4. POWDER MAGAZINE — разбить пороховой склад. В этой миссии необходимо уничтожить 69 солдат, 7 вертолетов и 5 БМП.

5. CONCENTRATION CAMP — концентрационный лагерь. В этой миссии необходимо уничтожить 75 солдат, 12 вертолетов.

6. AIRPORT — аэропорт. В этой миссии необходимо уничтожить 85 солдат, 11 вертолетов и 4 БМП.

После загрузки игры на экране появляется прицел. Ваша задача уничтожить живую силу

и технику противника которая появляется на экране. При этом старайтесь, чтобы по Вам стреляли как можно меньше. Во время стрельбы солдаты и техника противника мигают белым цветом. Иногда в Вас будут бросать гранаты, их необходимо расстреливать на лету, или не давать солдатам бросать их.

**Клавиши управления:**

Курсорными клавишами — перемещаете прицел;

SPACE — огонь из автомата;

ENTER — огонь из гранатомета;

CTRL-Q — выход в DOS.

Справа от игрового поля отображается текущая информация об игре.

1. Количество очков, заработанных Вами (SCORE).

2. Количество оставшихся магазинов с патронами.

3. Количество оставшихся патронов в используемом магазине (полный магазин — 30 патронов).

4. Количество оставшихся зарядов к гранатомету.

5. Количество вражеских солдат и техники, которых надо еще уничтожить на данном уровне.

По пути Вы можете пополнить свой арсенал. Все встречающиеся предметы Вы должны расстреливать.

Ниже приведены предметы, которые Вы можете встретить.

1. 30 BULLET MAGAZINE — магазин с 30 патронами.

2. ROCKET GRENADE — граната.

3. RESTORY 5 POINTS — восстановить 5 точек уровня жизни.

4. DYNAMITE BOMB — бомба.

5. SUPER MACHINE GUN — супер-автоматическая пушка, действует всего 10 секунд.

В файле "OWCONFIG.DAT" установлена конфигурация игры для конкретного компьютера. Поэтому, если Вы его уничтожите, то сможете настроить игру под свой компьютер. В процессе настройки файл создается заново и в следующий раз настраивать игру не надо.

Если после загрузки Вы не будете нажимать клавиши, то увидите демонстрацию игры и предметы, которые Вы можете брать.

## **"PARATROOPER"**

Третья игра по умственному развитию, после перетягивания каната (вторая — домино).

Вы — командир оружейной установки. Не допускайте приземления вражеских парашутистов с обеих сторон Вашей оружейной установки. Если количество парашутистов с любой стороны достигнет четырех, Ваше орудие будет уничтожено. После первого раунда с вертолетами автоматически начинается второй раунд с бомбардировщиками. Стреляйте по ним и по бомбам.

**Клавиши управления:**

LEFT или 4 — влево; RIGHT или 6 — вправо;

UP или 8 — огонь и остановка движения пушки;

"ESC" — выход в DOS.

**Счет:**

вертолет и самолет — 10 очков; парашутист — 5 очков; бомба — 30 очков.

Каждый выстрел стоит Вам одного очка. Для начала игры с клавиатурой нажмите "SPACE", с джойстиком — "J".

## “PENTHOUSE”

Г — 1990  
О — 451 991  
М — VGA  
У — К/М

Смысл игры состоит в том, чтобы из частей собирать различные развратные картинки. В принципе, эта игра для тех, кому за 80. Во время сбора картинки, разбитой на 294 части, только и остается что вспоминать о похождениях своей молодости.

После загрузки игры в верхней части экрана появляется **меню**, состоящее из пяти режимов. Выбрав режим “PICS” Вы можете выбрать одну из двенадцати картинок, которую желаете собрать. Выбор производится клавишей “SPACE”. Сразу на экране отображается только шесть картинок. Для того, чтобы просмотреть остальные шесть, выберите опцию “MORE” и два раза нажмите клавишу “INS”.

При выборе режима “CUT” Вы можете установить количество частей, на которые разбивается картинка (от 6 до 294). Выбор производится клавишей “SPACE”.

Режим “VIEW” служит для просмотра во время сборки всей картинки целиком.

QUIT — выход в DOS.

В пятом режиме Вы можете просмотреть таблицу лучших результатов.

### **Игра.**

Выбрав в режиме “PICS” картинку, загрузите ее. После ее загрузки в режиме “CUT” установите, из скольких частей Вы будете производить склеивание. Игровой экран разбит на 2 окна. Верхнее большое окно — это то, в котором Вы производите склеивание картинки. Нижнее окно отображает все игровое пространство. Синей рамкой в нижнем окне выделено местоположение рабочего окна. Перемещение рабочего окна по всему игровому пространству производится курсорными клавишами. Выбор и перемещение кусочков картинки производится курсорными клавишами и клавишей “ENTER”.

Игра помогает наглядно понять, что лучше всего иметь VGA-адаптер. Девочки — что надо!

## “PIPE DREAM”

И — LUCASFILM LTD.  
Г — 1989  
О — 327 234  
М — EGA/VGA  
У — К

В этой игре Вы — водопроводчик. Под веселенькую музыку Вы увидите первую заставку. Нажмите “F1” — начало игры или “F2” — установка клавиш.

### При нажатии F1.

На экране выберите три трубы, которые Вы наиболее часто хотите использовать.

### Перемещение курсора:

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

ENTER — выбор трубы;

После небольшой паузы нажмите пробел и начинайте игру.

### При нажатии F2.

#### **Меню:**

F1 — играет один игрок;

F2 — играют два игрока;

F3 — играет один эксперт;

**F4** — тренировочный уровень (Вам не дают очков, ON — включен, OFF — выключен);

**F5** — установка клавиш для первого игрока;

**F6** — установка клавиш для второго игрока;

**F7** — сохранение установленных параметров на диск;

**F8** — загрузка установленных параметров с диска;

**F9** — переустановка параметров;

**F10** — выход в DOS.

**PASSWORD** (напишите имя игрока): \_\_\_\_

*Заданные клавиши первого игрока:*

UP — вверх, DOWN — вниз, LEFT — влево, RIGHT — вправо;

SPACE — замена.

*Заданные клавиши второго игрока:*

W — вверх, X — вниз, A — влево, D — вправо;

TAB KEY — замена.

Вы можете установить свои клавиши. После установки клавиш Вас спросят, согласны ли Вы с исправлением (да (Y) или нет (N)).

После того, как Вы установили все по своему вкусу, установите курсор на "F1", "F2" или "F3" и нажмите "ENTER".

**Игра.**

В центре экрана Вы будете строить свои коммуникации. В левом углу показаны трубы, которые будут Вам подавать (нижняя труба является первой). Справа находится уровень воды, когда он кончится, вода польется из трубы обозначенной буквой "S" (она уже находится на поле Вашей водопроводной деятельности). Сверху экрана показывается: уровень, очки и сколько труб нужно проложить на этом уровне. Там, где находится курсор (мерцающий квадрат) появляется очередная труба. Чтобы убрать ненужную трубу нажмите еще раз "SPACE". За одну замененную трубу с Вас снимают 50 очков. Когда вода проходит через проложенную Вами трубу, Вам дают 50 очков, а за лишние трубы 100. На более сложных уровнях на экране будут появляться различные предметы, они или мешают Вам или помогают.

После успешно пройденных четырех уровней появляется премиальный уровень — на нем Вы должны построить коммуникации, бросая сверху блоки с трубами.

**Полезные советы.**

По крестообразным трубам вода всегда течет прямо. Если Вы видите, что труба не подходит, посмотрите, может она будет Вам нужна через одну или две клетки и тогда не уничтожайте ее, а переместите и поставьте дальше.

**F** — быстрое продвижение воды по трубам;

**B** — пауза с затемнением экрана;

**P** — пауза с выходом на первую заставку.

**A** музыка — просто класс!

Играйте, в хозяйстве — пригодится.

## "POP CORN"

И — LACRAL SOFT.

Г — 1988

О — 140 220

М — EGA

У — К

Игра незатейливая, но захватывающая. Загрузив эту игру в свой или чужой компьютер (у кого, как с деньгами), Вы увидите меню:

F1 — начало игры;

F2 — играет компьютер;

F3 — игрок;

F4 — клавиатура;

F5 — обозначение управляющих клавиш (нажмите три кнопки, работать с которыми Вам удобнее — если не нажать F5, то управляющими клавишами будут: J — влево; K — вправо; "SPACE" — стрелять);

F6 — выход на таблицу рекордов;

F9 — включение и выключение звука.

Если Вы разобрались с клавишами, нажмите F1 и появится табличка, где записываются имена игроков. В эту игру могут играть 9 человек. Если играющих меньше, то последний пусть не поленится и ткнет пальцем в клавишу "ENTER" 2 раза — игра начнется.

Играя, Вам нужно следить, чтобы шарик все время падал на Вашу палку и, отскакивая, сбивал кирпичики, из которых сложены различные узоры (белые кирпичики не исчезают). В процессе игры будут падать буквы:

C — липучка (чтобы шарик снова полетел, нажмите клавишу стрельбы);

T — появляются три шарика;

P — пол;

L — пулемет (клавиша стрельбы);

M — задержка мешающих созданий;

I — инверсия (изменение траектории полета шарика);

A — отмена всех привелегий, кроме T;

S — уменьшение скорости полета мячика;

V — жизнь;

E — увеличение палки.

Если Вы поймали "+", то картинка исчезнет и появится другая, с узким коридором наверху. Вам нужно забросить туда шарик, так, чтобы рот наверху его съел, тогда Вы перейдете на другой уровень. Шарик и бита в этом варианте двигаются очень медленно.

За каждый сбитый кирпичик, за каждую пойманную букву, за каждый съеденный ртом шарик Вам будут начисляться очки.

Всего Вам нужно пройти 50 уровней.

В правом нижнем углу экрана расположена таблица, где написано имя игрока, количество набранных им очков, количество жизней и сколько еще времени будут действовать P и M. Когда играют несколько человек, то после каждой проигранной жизни, в игру вступает следующий игрок. Если Вы отыграете с неплохим результатом, то сможете прописаться в таблицу рекордов.

В эту игру можно играть бесконечно: после 50 уровня Вы переходите на первый с сохранением количества очков и жизней.

ESC — пауза.

ESC, A — выход на начало.

ESC, A, ESC — выход в DOS.

## "PREDATOR 2"

И — IMAGE WORKS

Г — 1991

О — 1 071 336

М — VGA/VGA

У — К

В этой игре Вы выступаете в роли полицейского. Ваша задача — утихомирить разбушевавшихся бандитов на улицах Вашего города.

После загрузки игры на экран выводится меню опций, где указанными ниже клавишами Вы можете выбрать управление игрой и музыкальное расширение в соответствии с возможностями Вашего компьютера. Клавишами "H", "I", "J" Вы можете выбрать, на каком языке компьютер будет Вам посылать сообщения: на английском, французском или немецком языках соответственно. После установки всех опций нажмите клавишу "S" и приступайте к игре.

В начале игры у Вас есть только пистолет и 10 обойм патронов. По мере продвижения по улице Вам будет попадаться следующее вооружение: МК1, МК2, МК3, ROCKETS (гранаты) и патроны. Автомат МК3 самый скорострельный. Патронов Вы можете брать не более 10 магазинов. По мере израсходования, их можно пополнять, но если Вы забыли пополнить боезапас и у Вас кончились патроны, Вы будете стрелять из оружия, которое было у Вас раньше.

Внизу экрана отображается Ваша жизнь, количество патронов в магазине и количество магазинов. Справа отображается оружие, из которого в данный момент Вы ведете огонь. Восстановить жизнь Вы можете с помощью предмета, похожего на бочку, который встречается на Вашем пути. Кроме автоматов можно найти и ящик с гранатами (предмет с надписью "ROCKETS").

### **Клавиши управления:**

Курсорными клавишами Вы управляете прицелом, который перемещается по всему экрану. Клавиша "SPACE" — огонь.

### **Полезные советы:**

1. Подбирайте все оружие, которое встречается на Вашем пути.
2. Не забывайте пополнять боезапас магазинами с патронами.
3. Внимательно следите за предметами, встречающимися на Вашем пути — не пропустите предмет в виде бочки для пополнения жизни (они встречаются очень редко).
4. Наибольшую опасность представляют враги, которые забрасывают Вас гранатами. Как правило, они прячутся за дверями и за ящиками. Уничтожайте их в первую очередь.

## "PREFCLUB"

И — SOVOK

Г — 1991

О — ок. 1 МБ.

М — VGA/VGA

У — К

### **Приглашение в PrefClub.**

Эта глава содержит короткое описание игры PrefClub — лучшее место, чтобы играть в интересную карточную игру — преферанс.

### **ВХОД.**

Вас встречает швейцар на входе в PrefClub.

Если Вы — вновь прибывший, он будет задавать вопросы, после чего Вы станете членом клуба. Используйте то же самое имя при посещении PrefClub в следующий раз, чтобы

продолжать Вашу персональную хронологию и извлекать пользу из Вашего членства.

### **ВЫБОР ПРОТИВНИКОВ.**

Вы должны выбрать двух противников для игры. Имеются три группы из 12 потенциальных противников: джентельмены, женщины и шулеры. Выберите Ваших противников из любой группы.

### **ОГРАНИЧЕНИЕ ИГРЫ И ЦЕНА ВИСТА.**

Выберите пулю и цену для этой игры.

Большие пули приводят к более длинным играм в то время как более высокая цена значит более высокий выигрыш (или проигрыш).

Значение пули должно быть 10, 20, 30, 40 или 50. Ограничение игры: пуля более 50 в PrefClub не допускается.

### **КУРЕНИЕ.**

В префклубе не курят. Пожалуйста, перестаньте курить прямо сейчас.

### **Начало игры.**

Убедитесь, что Вы знаете правила преферанса. В главе "правила" Вы можете прочитать больше.

Выберите Вашу ставку или карту с помощью "мыши" или клавиатуры. Для каждой взятки выигрывающая (побеждающая) карта указывается курсором. Последняя ставка и номер взятки, принимаемых каждым игроком для текущего счега, показаны в правом нижнем углу экрана.

### **ЗАПИСЬ РЕЗУЛЬТАТОВ В ПРЕФКЛУБЕ.**

Запись результатов в префклубе содержит текущий счет игры, записываемый в специальной форме, данной ниже.

Объяснение пули, виста и отметок горы дается в "правилах" этого руководства.

Счет предыдущего заходящего дается в красном цвете, а последнего заходящего в черном.

Чтобы выйти из префклуба, выберите кнопку Выхода. Не рекомендуется прерывать игру и оскорблять Ваших противников. Иначе будет изиматься плата выхода, добавляемая к Вашей потере в игре и записываемая к Вашей персональной хронологии.

### **ХРОНОЛОГИЯ ЧЛЕНСТВА.**

Ваши победы и потери считаются в Вашей персональной хронологии и возникающая в результате сумма денег определяет выгоду Вашего членства, включая размер кредита и количество платы за выход.

При входе в префклуб первое время Вы не получите \$10 кредита. Ваша кредитоспособность проверяется каждые пять игр. Если сумма Вашего выигрыша до первой проверки больше чем \$10, то Вы возвратите Ваш кредит и получите кредит в \$15 для дальнейших игр и платы за ранний выход \$50.

При более поздних проверках сумма Вашего долга не должна превышать Вашего текущего значения кредита. Если Вы не будете иметь никакого долга в тот момент, Ваше ограничение кредита будет расширено на \$5. Плата за выход будет также уменьшена на \$5, но не станет меньше, чем \$10.

За превышение кредита Ваше членство отменяется. Вы должны знать, что клавиша "ТАВ" может останавливать эту попытку.

### **Правила.**

Эта глава содержит правила игры в преферанс.

### **РАЗДАЧА.**

Играют 32 картами и раздают их между тремя игроками. Пара карт не идет игрокам и называется прикупом (помещается в центре верхней части таблицы).



### ТОРГОВЛЯ.

В начале торговли каждый игрок имеет 10 карт. Минимальный уровень торговли — шесть взятков, максимум — десять взятков.

#### Порядок старшинства мастей:

"Пики", "Крести", "Буби", "Черви", "Пасс" (если Вы не хотите торговаться).

Заявка любым противником девяти или десяти взятков перебивает мизер. Если мизер не перебили, то заменить его другой заявкой нельзя.

После пасса игрок не может продолжать торговлю. Когда первый игрок сделал заявку, второй отпассовал, третий игрок может повторить заявку первого игрока, сказав "здесь", или "тоже самое".

После того, как два игрока отпассовали, третий игрок берет прикуп. Он выбирает две карты, ненужные ему и откладывает в сторону, потом выбирает оптимальную игру, которая может быть отличной от заявленной до взятия прикупа, но не ниже.

Если все три игрока отпассовали на первом кругу, то играются распасы. В следующей раздаче торговля начинается с семи взятков.

#### ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ТОРГОВЛЯ.

Когда разыгрывающий объявит, какой он будет играть контракт (за исключением мизера), его противники начинают оборонительную торговлю в том же самом порядке, как в предыдущей торговле. Каждый противник имеет две опции — пасс и вист.

Если игрок выбирает вист, он должен взять определенное количество взятков согласно следующей таблице:

Последняя заявка	Сколько должны взять взятков
6	4
7	2
8	1
9	1
10	

Если оба противника выбирают вист, они должны взять столько же взятков вместе.

Если игрок выбирает пасс, он может не брать взятков. В этом случае тот, кто выбрал вист будет играть за обоих.

Если последняя заявка была 6-Пик, то оба противника обязаны вистовать (так называемый "Сталинград" или "Бизон").

Если разыгрывающий объявил мизер, противники не вистуют.

#### ИГРА.

Игрок, слева от сдающего, делает ход. Все игроки обязаны ходить по масти заходящего, если нет этой масти, то класть козырь. Если у игрока нет и козырей, то он может бросать любую карту.

Самая старшая карта масти берет взятку. Кто взял взятку, тот и делает следующий ход.

#### МИЗЕР.

Играющий мизер не должен взять ни одной взятки. Двое других игроков заставляют его взять как можно больше взятков. Козырей нет.

#### РАСПАСЫ.

Распасы подобны мизеру, но только всем трем игрокам надо как можно меньше взять взятков. Козырей нет.

Поскольку никто не берет прикуп, в распасах эти две карты раскрываются в двух первых заходах. Одна карта в каждом выходе. Все три игрока должны класть карты в масть из прикупа, если возможно. Взятку берет старшая карта масти выхода. Карта из прикупа не

может взять взятку. Распасы могут играть три раза подряд. То есть, после первых распасов, чтобы сыграть нужно начинать торговлю с семи взятк, после вторых — с восьми взятк. После третьих распасов торговля начинается опять с шести взятк. Если любой игрок играет контракт вместо распасов, то следующая торговля опять начинается с 6 взятк.

### ОТКРЫТИЕ КАРТ.

Перед первым ходом вистующий имеет право открыть свои карты и карты напарника. Если оба противника вистовали, то они не могут открывать свои карты.

В случае мизера противники всегда открывают свои карты.

В случае распасов никто не открывает свои карты.

### РОЗЫГРЫШ.

Перед началом розыгрыша, противники решают, кто будет вистовать. Вистующий должен взять столько вистов, сколько положено при игре разыгрывающего. Лишние висты не приводят ни к каким дополнительным очкам. Это значит, что разыгрывающий не сумел сыграть заказанную игру и ему записывается в гору.

Все отметки считаются в специальной форме, где каждый игрок имеет четыре поля называемые пуля, гора и два вистовых поля (против каждого противника). Вистовые отметки добавляются к соответствующему полю против разыгрывающего.

Когда кто-то играет контракт, он получает:

игра	пуля	висты за каждую взятку
6	2	2
7	4	4
8	6	6
9	8	8
10	10	10

Когда игрок не смог сыграть контракт, он получает запись в гору за каждую недобранную взятку, согласно следующей таблице:

игра	гора за каждую взятку	висты
6	2	2
7	4	4
8	6	6
9	8	8
10	10	10
мизер	10	

### РАСПАСЫ.

В распасах взятки записываются в гору.

N распасов	гора за каждую взятку
------------	-----------------------

первые	2
вторые	4
третий	6

После того, как один игрок закрыл пулю, он может закрывать остальных игроков.

За каждое очко в пулю противника игрок пишет 10 вистов на него.

После того, как два игрока закрывают пулю они закрывают третьего.

После того, как все три игрока закрывают пулю, игра закончена и счет подбивается следующим образом:

1. Висты всех игроков против друга друга вычитаются, чтобы получить результат для

каждой пары игроков. Это различие оплачивается согласно цене виста.

2. Гора всех игроков складывается и полученная сумма делится на 3. Среднее значение горы вычитается из горы каждого игрока и результат умножается на 10 вистов.

Пусть у вас будет хорошее настроение от превосходной игры преферанс!

## "PRINCE OF PERSIA"

И — BRODERBUND SOFTWARE

Г — 1990

О — более 1 МБ.

М — VGA

У — X

Загрузив эту игру Вы становитесь юным принцем, которого злой визирь Джафар заточил в темницу. Можете, конечно, называть его и другим именем. Визирь Федя... Звучит! Ну продолжим.

Короче, история старая, как мир. Старый и мерзкий султан отсутствует, а визирь решил, недолго думая, занять его трон. Единственное препятствие осталось между ним и троном: молодая и прекрасная дочь султана (можно подумать, у султанов бывают старые и некрасивые дочери).

Принцесса отвергает притязания визиря и он дает ей час на раздумье: либо она выходит за него, либо — умрет.

Естественно она сидит и ждет в спальне с песочными часами и большой кроватью — должен же ее кто-нибудь снасти.

Вам предстоит пройти массу лабиринтов. В них Вас ждут различные небольшие неприятности типа пропастей, шипов, вооруженных охранников, падающих плит и т. п. Кстати, о плитах. Если Вы увидите шатающиеся плиты, то один раз по ним можно пробегать. Открывшийся провал может быть единственным выходом, а может глубокой пропастью с колымами внизу или без них.

Вообще, в лабиринте ничего случайного нет, будьте внимательны. Есть плиты, наступив на которые Вы поднимаете решетку, но может быть и так, что через несколько плит или пропасть лежит плита, наступив на которую Вы закрываете решетку у себя перед носом.

Однако Вас ждут и приятные сюрпризы — бутылочки с жидкостью, над которой вьются красные пузырьки. Их Вам оставила дочь султана. Видимо ей очень хочется, чтобы Вы дошли до нее. Бутылочки с зелеными пузырьками пить не надо.

После загрузки нажмите "ENTER" и Вы попадете в лабиринт. Всего Вам отпущено 60 минут. За это время Вы должны пройти все уровни ворваться в комнату, где находится принцесса и убить визиря. Если Вы не успеваете, то на экране высвечивается спальня, в которой предмет Ваших устремлений отсутствует. Если Вам еще не надоело, нажимайте "ENTER" и попытайтесь снова добраться до принцессы.

На первом уровне в первую очередь необходимо найти меч. Взяв меч нужно вернуться в начало уровня и пойти в другую сторону. Найдя дверь Вы увидите там охранника, но не вздумайте подходить к нему без меча или не выгнав его. Покончив с охранником найдите плиту, на которую надо встать, чтобы открылась дверь на второй уровень.

На втором уровне Вы встретите еще больше охранников и перейти на следующий уровень будет еще сложнее.

На последнем уровне Вы должны найти комнату с принцессой и убить визиря.

На экране, в левом нижнем углу красными стрелками указана Ваша жизнь, справа, синими — жизнь противника (если он есть)

### Управление:

RIGHT — вправо, LEFT — влево, UP — прыгает вверх, при удержании подтягивается и залезает на препятствие, переход на другой уровень, DOWN — приседает, спускается вниз, убирает меч;

UP+LEFT/RIGHT — прыжок, можно прыгать с разбега;

SHIFT+DOWN — взять что-либо;

SHIFT — вытаскивает меч, выпад;

SPACE — показывает, сколько времени осталось до конца игры;

SHIFT+любая стрелка — замедленное движение, фехтование;

CTRL+K — клавиатура;

CTRL+J — джойстик;

CTRL+G — сохранение игры (с третьего уровня);

CTRL+L — загрузка сохраненной игры;

CTRL+S — вкл./выкл. звука;

CTRL+A — перезапуск текущего уровня;

CTRL+R — перезапуск игры;

CTRL+Q — выход в DOS;

CTRL+V — версия игры.

## "RED STORM RISING"

И — MICROPROSE SOFTWARE

Г — 1989

О — 706 908

М — CGA/VGA/VGA

У — К/Л/М

"RED STORM ..." — имитатор подводной лодки. В отличие от подобных игр она наиболее реально имитирует боевые действия подводной лодки.

После загрузки игры выберите тип монитора, органы управления и музыкальное расширение в соответствии с возможностями Вашего компьютера.

Если после этого не нажимать клавиши, то можно просмотреть красивую рекламную заставку к игре. После просмотра рекламной заставки нажмите любую клавишу и Вы выйдете на **главное меню**.

1. START A NEW GAME (старт новой игры).
2. RESUME A GAME IN PROGRESS (итоги игры).
3. SAVE THE CURRENT GAME TO DISK (сохранить текущую игру).
4. RECALL A GAME SAVED ON DISK (переименование сохраненной игры на диске).
5. VIEW HONOR ROLL OF SUBMARINE OFFICERS (послужной список офицеров-подводников).
6. ADD YOUR NAME TO THE HONOR ROLL OF SUBMARINE OFFICERS (занесите свое имя в послужной список).

Некоторые пункты меню могут не выбираться — их выбор зависит от итогов окончания игры. Такие пункты меню отображаются на экране красным цветом.

После выбора "START A NEW GAME" появляется меню выбора времени боевых действий с краткой характеристикой достижений в области военной техники для каждого года. В зависимости от выбора года боевых действий, у Вас появляются более новые виды оружия, и большее количество торпедных аппаратов. Соответственно, не отстает от Вас и противник.

Затем Вы должны пройти идентификационный тест. Необходимо по изображению корабля или подводной лодки правильно определить ее тип (выбрать из предлагаемого списка). Мы



Sierra



Tango



Typhoon



Victor 1



Alfa



Delta



Foxtrot



Juliet



Oscar

приводим изображения и типы этих кораблей.

При неправильном ответе Вас направляют на стажировку в морскую школу. При правильном ответе необходимо ввести свое имя и тип подводной лодки, на которой Вы хотите вести боевые действия.

Затем на экране появляется меню, которое отображает уровень сложности игры.

INTRODUCTORY (легкий).

NORMAL.

SERIOUS.

ULTIMATE (сложный).

Для получения навыков в управлении подводной лодкой и ведения боевых действий с разными кораблями противника Вы можете выбрать один из пунктов приведенного ниже меню:

**TRAINING ACTIONS (тренировочный бой):**

— VS. A NOVEMBER-CLASS SUBMARINE (тренировочный бой с подводной лодкой типа "NOVEMBER");

— VS. A KASHIN-CLASS DESTROYER (тренировочный бой с кораблем типа "KASHIN");

**BATTLE SIMULATIONS (боевое учение):**

— A DUEL (дуэль подводных лодок);

— THE CRUISE MISSILE SUB (плавание на ракетной подводной лодке);

— THE WOLF PACK (свободная охота);

— THE BOOMER BASTION;

— A CONVOY (разгромить конвой);

— A STRIKE GROUP (ударная группа);

— AN ASW GROUP (разгромить противолодочную группу);

— A CARRIER TASK FORCE (разгромить авианесущие силы противника);

— A CHANCE ENGAGEMENT (случайный бой)

**RED STORM RISING:**

— WORLD WAR III IN THE ATLANTIC (третья мировая война в Атлантике)

При выборе пунктов "тренировка" или "боевое учение" до Вас доводится боевая обстановка и ставится задача. С помощью меню, которое появляется после постановки боевой задачи Вы можете еще раз проверить



Ropucha



Sovremennyy



Sverdlov



Udaloy



Kiev



Kirov



Kresta



Krivak II



Moscwa

состояние всех узлов подводной лодки, загрузить торпедные аппараты торпедами или ракетами.

Выбрав "ALL HANDS BATTLE STATIONS", Вы переходите к выполнению поставленной перед Вами боевой задачи.

В "ХО, REPORT SHIP STATUS" Вы можете просмотреть состояние всех узлов лодки, боезапас, а также зарядить торпедные аппараты. Информация, которая выдается в этом пункте меню, разбита на 3 раздела.

#### WEAPONS (вооружение).

Вы можете иметь следующее вооружение:

- MK48 ADCAP TORPEDOES (торпеда);
- MK48 SWIMOUT TORPEDOES (торпеда);
- HARPOON UGM MISSILES (ракета);
- TOMAHAWK TASM MISSILES (ракета);
- SEA LANCE/MK-50 MISSILES (ракета);
- FIM-92A STINGER MISSILES (ракета).

Состав вооружения (боезапас) зависит от года боевых действий. Ракеты "STINGER" предназначены для поражения воздушных и наземных целей, поэтому в торпедные аппараты они не загружаются. Выбор и загрузка торпед (ракет) в торпедные аппараты производится курсорными клавишами и клавишей "ENTER".

#### TUBES (торпедные аппараты).

Их количество может быть от 4-х до 8-ми, в зависимости от выбранной Вами лодки.

#### SYSTEMS DAMAGE.

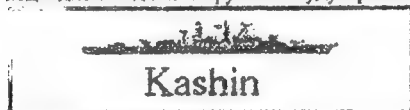
В этом разделе дается информация о повреждении систем подводной лодки. Для того, чтобы выйти из этого экрана выберите "EXIT" и нажмите клавишу "ENTER".

Выбрав "REVIEW MISSION ORDERS", Вы еще раз можете просмотреть свою боевую задачу.

COMPUTER LOG — выход в главное меню.

После того, как Вы загрузили торпедные аппараты, выберите "ALL HANDS BATTLE STATIONS" и приступайте к выполнению боевой задачи. Клавиши управления

подводной лодкой и оружием будут рассмотрены ниже.



При выборе **"RED STORM RISING"** (третья мировая война в Атлантике) игра начинается с информации о том, что блок Варшавского договора начал боевые действия против блока НАТО. Ваша база

подводных лодок находится в Великобритании. После постановки боевой задачи Вы можете по своему усмотрению укомплектовать подводную лодку оружием с помощью опций **"ADD"** и **"REMOVE"**. Вся информация о боевых действиях отображается на карте, где красным цветом отмечается перемещение сил и средств Варшавского договора, а синим — НАТО. Ваша база помечается красной точкой, а подводная лодка — в виде усеченного синего ромба. Боевые корабли Варшавского договора отображаются в виде красного ромба. С помощью курсорных клавиш Вы должны вывести свою подводную лодку в район боевых действий (поднести к красному ромбику).

Уничтожив всех своих противников, Вы можете опять вернуться на базу для того, чтобы пополнить боезапас и устранить свои повреждения. Иногда игра будет прерываться заставками, которые дают информацию о ходе боевых действий.

**Наровый экран разбит на 3 части.** Основной экран используется для отображения информации о положении подводной лодки, кораблей противника, выпущенных торпед и т.д. Эта информация вызывается с помощью функциональных клавиш **"F1"-"F10"**. Внизу расположена строка для вывода сообщений об обнаруженных целях, о приближении торпеды и т.д., а также для ввода указаний на изменение курса, глубины погружения и пр. Слева от основного экрана отображаются параметры подводной лодки:

**HEADING** — направление движения подводной лодки (курс) в градусах;

**SPEED** — скорость в милях;

**DEPTH** — глубина погружения в футах;

**RUDDER** — отображается установка курса.

Ниже отображается информация о состоянии подводной лодки, вражеских торпед и т.д.

**Клавиша управления.**

**F1 — TACTICAL DISPLAY** (основной экран). На этом экране отображается положение Вашей подводной лодки и кораблей противника. Масштаб изображения можно увеличить или уменьшить.

**F2 — WEAPON CONTROL** (экран управления оружием). На этом экране Вы можете производить действия со своим оружием и управлять и отслеживать выпущенные Вами торпеды и ракеты.

**F3 — TORPEDO DEFENCE** (экран защиты от торпед).

**F4 — перископ.** Перископ управляется курсорными клавишами и действует на глубине не более 40 футов.

**F5 — ACOUSTIC SIGNATURE** (акустический спектр кораблей противника).

**F6 — COMPARE SONAR** (таблица идентификационных характеристик кораблей с помощью сонара).

**F7 — таблица обозначений кораблей противника.**

**F8 — относительная глубина.**

**THERMAL** — термальный слой, ниже которого — сильное рассеивание акустических волн и обнаружить подводную лодку очень тяжело.

**F9 — набор глубины.** В нижней части экрана в строке для сообщений необходимо ввести глубину в футах, на которую Вы хотите погрузиться или всплыть.

**F10 — установка курса** подводной лодки. В нижней части экрана, в строке для сообщений

необходимо установить курс подводной лодки в градусах.

X — укрупнение масштаба экранов.

Z — уменьшение масштаба экранов.

V — информация о состоянии и готовности торпедных аппаратов. Информация отображается в левом нижнем углу экрана.

B — сообщения о повреждениях (в левом нижнем углу экрана).

N — просмотреть положение и состояние выпущенных торпед. Последующими нажатиями "N" Вы можете просмотреть информацию о других торпедах.

M — в левом нижнем углу экрана появляется информация, показывающая направление и дальность торпед противника.

1 — выброс имитатора шума подводной лодки.

2 — выброс имитатора корпуса подводной лодки (отражателя). Эти две функции используются для ухода от торпед противника.

3 — выбор ракеты типа "STINGER". На экране появляется красный квадратик, который с помощью курсорных клавиш необходимо подвести к цели и нажать клавишу "SPACE" (огонь). Ракеты типа "STINGER" используются для стрельбы по воздушным целям (вертолет). Стрельба ракетой "STINGER" производится с глубины не более 50 футов.

4 — выбор торпеды типа "MK48".

5 — выбор ракеты типа "SEALANCE — MK50".

6 — выбор ракеты типа "HARPOON".

7 — выбор ракеты типа "TASM" ("TAMAHAWK"). Стрельба — аналогично стрельбе "STINGER".

8 — включение/выключение сонара.

9 — включение радара.

+ — увеличение скорости подводной лодки.

- — уменьшение скорости подводной лодки.

ALT-H — оценка оперативной обстановки и рекомендации.

ALT-T — переключение на игру в реальном масштабе времени.

ALT-P — пауза.

ALT-A — включение/выключение ACTION TRACK.

ALT-V — включение/выключение звука.

ALT-B — выход из текущей игры.

ALT-< — взять курс на 5 градусов левее.

ALT-> — взять курс на 5 градусов правее.

ALT-Q — выход в DOS.

SHIFT-4 — загрузить торпедные аппараты торпедой "MK48".

SHIFT-5 — загрузить торпедные аппараты ракетой "SEALANCE-MK50".

SHIFT-6 — загрузить торпедные аппараты ракетой типа "HARPOON".

SHIFT-7 — загрузить торпедные аппараты ракетой типа "TASM" ("TAMAHAWK").

При попытке загрузить уже загруженные торпедные аппараты, внизу экрана выдается сообщение: "укажите номер торпедного аппарата". Укажите номер торпедного аппарата, который Вы хотите перегрузить.

#### **Полезные советы:**

1. Ракетами нельзя вести огонь с близкого расстояния.

2. При стрельбе торпедами или ракетами желательно не доводить прицел (красный квадратик) на 1/4 дальности до цели, чтобы после выстрела ракета или торпеда раньше выходили на активный участок захвата цели. Пассивный участок (торпеда или ракета синего цвета) длится до указанной прицелом точки. Активный участок (торпеда/ракета захватили



цель, становятся белыми) — работает система самопаведения.

3. Иногда при нажатии кнопки "N" (информация о выпущенных торпедах) появляется перекрестие, с помощью которого Вы можете подкорректировать траекторию торпеды.

4. Торпеды целесообразно использовать на дальности до 12 км. при встречных курсах.

5. Если Вы обнаружили нападение противника, а самого противника не можете обнаружить никакими средствами, вполне возможно, что это — подводная лодка, находящаяся ниже термального уровня (TERMAL на экране F8). Особенностью термального уровня является то, что ниже него звук от подводной лодки либо не слышен, либо сильно искажен, что затруднит ее поиск.

6. Чтобы уйти от вражеских торпед, необходимо менять курс (перпендикулярно курсу торпеды) и при дальности до торпеды около 1000 футов выбрасывать "шумовики" и "отражатели" (клавиша "1" и "2").

7. Если на экране Вы увидите пульсирующий пунктирный кружок — возможно это буй спускаемый с вертолета, с помощью которого противник корректирует стрельбу. Для того, чтобы сбить вертолет необходимо всплыть на глубину не менее 50 футов и использовать ракету "STINGER".

8. Опасайтесь находиться ближе 1 км. от кораблей, так как они могут использовать глубинные бомбы (RBU).

9. На глубине больше 300 футов можно стрелять только торпедами.

## "RETALIATOR. F29"

И — OCEAN SOFT.

Г — 1991

О — 676 842

М — VGA/VGA

У — К

Новейшие достижения в области авиационных технологий наконец перекочевали и на экраны компьютеров. В этой игре Вы сможете (ну конечно же сможете!) управлять одним из самолетов-"невидимок", собранных по технологии "СТЕЛС". Это истребители F22 и F29.

По правде говоря, не очень-то они "невидимки", да и с остальными их летными характеристиками дело обстоит так себе: сбиваются они и нашими зенитными ракетами (причем устаревшего образца) и нашими МИГами, да и сам пилот легко может его утратить. Поэтому не слушайте разную рекламную белиберду, призванную выкачать побольше денег из налогоплательщиков, а если уж сели в кресло пилота, то крутите головой на все 360 градусов (тем более, когда радар кругового обзора вышел из строя) и вовремя нажимайте на нужные кнопки. Но это так, к слову и Вы рано разбежались к самолету, так как для того, чтобы прорваться в кабину нужно преодолеть массу бюр-р-ократических препятствий.

Казалось бы, чего проще: залез в самолет, взлетел, а там разбейрайся, чего от тебя хотят. Нет! Все им надо разложить по полочкам, все данные записать, рассортировать и устаканить. Вобщем, полет и воздушный бой по сравнению со всеми этими выборами, селектами и прочей менюшной ерундистикой, просто детская забава. Если Вы оказались на взлетной полосе, то Вам уже нечего бояться...

А теперь забудьте все, что прочитали и грузите игру. Разобраться с разными меню мы Вам поможем.

Итак, конкретно об игре. Нет нужды говорить, что VGA — это несколько лучше, чем CGA или даже EGA, но что есть, то есть.

После загрузки и всех красочных картинок Вы выходите на **главное меню**, выбор в котором осуществляется нажатием соответствующей цифровой клавиши.

1. ENROL TO AIR FORCE.
2. CHOOSE YOUR SCENARIO.
3. SELECT YOUR PLANE.
4. SELECT ARMAMENT.
5. VIEW TOP GUN PILOTS.
6. ZULU ALERT.
7. MISSION CONTROL.
8. HEAD TO HEAD.

*Первый пункт меню (ENROL TO AIR FORCE)* позволяет проявиться в сервисном файле. Туда заносится Ваше имя, звание и другие установки игры и сохраняются до тех пор, пока Вы не "погибнете". Поэтому, в следующий раз, когда Вы загрузитесь, выбирать все снова не надо. Разумеется, если Вы не захотите что-нибудь изменить. Имя может содержать до 12 символов, а звание выбирается клавишами "F1"-"F3".

Так как в сервисном файле может содержаться не более шести имен, то Вы можете вычистить какую-либо запись с помощью клавиш "F10" или "ESC". На ответный запрос отвечайте нажатием "Y".

Если Вы вводите новое имя, то компьютер попросит подтверждения о занесении этого имени в сервисный файл. Отвечайте "Y".

Если Вы хотите играть под старым именем, то можете набрать его на клавиатуре или просмотрите список всех пилотов с помощью клавиш "UP"/"DOWN", а затем, по нахождению нужного имени, нажмите "ENTER". Компьютер сообщит, что с сервисным файлом все в порядке и выведет Вас на главное меню.

*Второй пункт меню (CHOOSE YOUR SCENARIO)* дает Вам право выбора одного из четырех районов боевых действий. Это:

- 1) AMERICAN DESERT;
- 2) PACIFIC SCENARIO;
- 3) MIDDLE EAST CONFLICT;
- 4) EUROPEAN BATTLEGROUND.

Остановимся на них чуть подробнее, чтобы уже здесь Вы знали, что выберете (однако просмотреть эти сценарии и соответствующие им задачи можно лишь в пункте 7 главного меню).

Выбор "AMERICAN DESERT" заведет Вас в конце-концов в Американскую пустыню, где можно напрактиковаться до посинения. Кроме этого можно привыкнуть к самолету и опробовать его в различных режимах. По началу, пока Вы не очень хорошо управляетесь с самолетом, лучший выход из критических ситуаций — катапультирование (ESC или CTRL+Q). Причем при первом нажатии объявляется трехсекундная готовность (на всех экранах мигает надпись "EJECT") и если Вы не подтвердите команду повторным нажатием клавиши, то этот режим сбросится. Это очень удобно при заходе на посадку, так как если чувствуете, что теряете управление самолетом и надпись "EJECT" уже мигает, то остается лишь одно нажатие "ESC" и — Вы спасены.

Выбор "PACIFIC SCENARIO" заставит несколько напрячься — Вы попадете в Мировой океан, где Американская база, расположенная на Соломоновых островах, блокирована вражескими силами. Вам необходимо прорвать блокаду.

В "MIDDLE EAST CONFLICT" уже придется основательно попотеть, так как Вы будете воевать с хорошо вооруженными арабами.

Ну и наконец, в "EUROPEAN BATTLEGROUND" нужно вступать уже зрелым асом — чайникам здесь делать нечего. Этот сценарий показывает вероятное развитие событий (как это казалось еще пятю лет назад) в Третей Мировой войне по состоянию на 13 сентября

2002 года.

**В третьем пункте меню (SELECT YOUR PLANE)** Вы просто выбираете один из двух самолетов: F22 или F29. Честно говоря, разницы в управлении самолетами особой не видно, только картинки при внешнем обзоре разные.

**Четвертый пункт меню (SELECT ARMAMENT)** открывает перед Вами широкие возможности в выборе оружия:

- 1 — AIAAM ("воздух-воздух", высокая дальность, принцип: выстрели и забудь);
- 2 — AMRAAM 130A ("воздух-воздух", средняя дальность, "выстрели и забудь");
- 3 — AIM 9MR ("воздух-воздух", низкая дальность, "сопровождение" цели);
- 4 — ASRAAM N (почти средняя дальность, ракета);
- 5 — BACKWINDER 9X (низкая дальность, заднестрельная ракета);
- 6 — MAVERICK AGM1 (ракета "воздух-земля");
- 7 — CSM (традиционное подвижное оружие);
- 8 — MRASM AGM 109H (универсальная ракета);
- 9 — ASALM BDM (универсальная ракета с боеприпасом объемного взрыва);
- 0 — 2090LB FUEL POD (дополнительный бак с горючим).

Выбор оружия осуществляется так же, как и во всех предыдущих меню — нажатием соответствующей цифровой клавиши, а снятие с подвески — одновременным нажатием цифровой и клавиши "CTRL". В правом нижнем углу показана схема закрепления оружия: "0" означает отсутствие оружия. После загрузки ракет, напротив каждого вида появляется цифра, говорящая о том, сколько его на самолете. Чтобы выйти из этого режима, нажмите "ENTER".

**В пятом пункте меню (VIEW TOP GUN PILOTS)** — список десяти лучших пилотов.

**Шестой пункт меню (ZULU ALERT)** предназначен чисто для тренировки. Вы летите над некоторой местностью, на некоторой высоте и должны уничтожать бандитов, нападающих на дружественные Вам силы. Тут уж можете пробовать себя как угодно, хоть врежьте в землю на полной скорости — все равно Вас не вычеркнут из сервисного файла.

**При выборе седьмого пункта меню** Вы получите **подменю** следующего вида:

- 1) CHOOSE MISSION;
- 2) DISPLAY WAR UPDATE;
- 3) SELECT BASE;
- 4) VIEW PILOT'S LOG;
- 5) EXIT MISSION CONTROL;
- 6) ACCEPT — (соответствующая миссия).

Пункт "ACCEPT" появляется лишь после того, как выбрана миссия (войдите в "CHOOSE MISSION" и сделайте выбор) и позволяет приступить непосредственно к миссии.

А теперь вспомните, что было выбрано во втором пункте главного меню. Если это **"AMERICAN DESERT"**, то "DISPLAYN WAR UPDATE" выбираться не будет, так как при данном выборе никаких боевых действий не ведется. В "CHOOSE MISSION" Вам предложат осуществить одну из десяти миссий. Затем, в "SELECT BASE" Вы можете посмотреть карту района, где будете летать, расположение трех американских авиабаз, находящихся в PHILSVILLE, GROOM LAKE и MONUMENT VALLEY. Причем одну из двух последних можно выбрать для взлета и посадки.

Во "VIEW PILOT'S LOG" Вы увидите список своих достижений, а "EXIT MISSION CONTROL" позволяет вернуться к главному меню.

Опишем подробнее и остальные три сценария.

**"PACIFIC SCENARIO".**

Вражеский флот осуществляет военную блокаду островов, перерезав все пути снабжения.

Ваша задача — вести боевые действия, пока основные силы наступают. База, с которой Вы взлетаете (USAF ST. MARTINS), расположена на одном из Соломоновых островов. Вражеская база (ZAHATI) находится на другом острове неподалеку.

Миссии, которые нужно осуществить:

- а) SCRAMBLE (схватка в воздухе);
- б) FIREBOLT (наземные и воздушные цели);
- в) DROP-IN (найти и уничтожить);
- г) PLUNGE (втягивание в бой).

#### **"MIDDLE EAST CONFLICT".**

Две арабские нации напали на Вашу страну. Их действия сопровождаются массированными танковыми атаками при поддержке тысяч пехотинцев.

Для взлета и посадки Вы можете использовать две авиабазы: RUSHTIE и TELE-VON. Две другие базы — вражеские.

Выполняемые миссии:

- а) BRAVO;
- б) BOGIE;
- в) ALPHA;
- г) FOXSTRIKE.

#### **"EUROPEAN BATTLEGROUND".**

Силы НАТО в Европе приведены в состояние повышенной боевой готовности, так как разведывательное сообщение говорило о том, что Красной армией на границе с Европой сосредоточено до семи тысяч танков и она готова втянуть Европу в Третью Мировую Войну.

Дружественные базы находятся в Рамштейне и Биндере, а вражеские — в Лейпене, Бредене и Траневаре.

Миссии:

- а) MIG CAP (воздушный поединок);
- б) BOMB CAP (наземные удары);
- в) INTERCEPT (перехват);
- г) TOM CAT (истребитель);
- д) AGGRESSOR (удар по агрессору);
- е) FIRE HAND (уничтожать все, что шевелится).

После выполнения миссии на центральном дисплее появится приказ "RETURN TO BASE" (возвращайтесь на базу). Если приказ не появляется, то миссия выполнена не до конца.

С помощью восьмого пункта *главного меню* можно сыграть с другим компьютером по модему. Если у Вас есть модем, то Вы и без нас разберетесь с "выборами", а если — нет, то этот пункт Вам и не нужен.

Это все о меню. Теперь поговорим об управлении самолетом.

#### **Клавиши управления.**

UP — вниз.

DOWN — вверх.

LEFT — влево.

RIGHT — вправо.

"+" — увеличить мощность двигателя.

"-" — уменьшить мощность двигателя.

F — закрылки (FLAPS). Не рекомендуется выдвигать на скорости более трехсот м/ч.

B — колесные тормоза (BRAKES).

A — автопилот и воздушные тормоза.

G — шасси (GEAR). Не рекомендуется выдвигать на скорости более трехсот миль в час.  
1 — переключение радаров (круговой обзор, направленный и сканирующий). Информация выводится на левый экран.

R — переключение дальности радара кругового обзора (синие точки — цель ниже, белые — цель выше).

S — включение/отключение режима "СТЕЛС" (радиомолчание).

2 — переключение информации на центральном экране. Первый уровень: оружие, угловые отражатели, термолушники. Второй уровень: горючее, газ, скорость, высота. Третий уровень: наблюдение за целью с головки ракеты.

3 — переключение информации на правом экране (карта с положением самолета, чистая карта, прицел).

M — включение/отключение экранов (EJECT высвечивается).

H — отключение служебной информации на стекле фонаря кабины (справа — высота, слева — скорость, вверх — курс).

I — инверсия цвета служебной информации.

E — ESM-система.

C — отстрел угловых отражателей (помехи на радаре противника и его ракет).

V — отстрел термолушников (для ракет с инфракрасной системой наведения).

Q — переключение звука. Существует три уровня: все звуки, только спецэффекты, ни звука. Каждое нажатие клавиши переводит на очередной уровень (циклически).

D — степень детализации пейзажа (три уровня). Чем меньше деталей, тем быстрее работает компьютер.

P — пауза (два уровня: пауза и отключение всего экрана. В сопроводительном документе говорится: в случае если неожиданно войдет начальник). Продолжить игру — любая клавиша.

CTRL+Z — после выполнения миссии, в ранге "1ST LT", выход из миссии без посадки.

ESC или CTRL+Q — во время выполнения миссии — катапультирование, в остальных случаях — выход из игры.

#### **Выбор оружия:**

ENTER — переключение;

SHIFT+F1 — AIAAM;

SHIFT+F2 — AMRAAM;

SHIFT+F3 — AIM 9R;

SHIFT+F4 — ASRAAM;

SHIFT+F5 — BACKWINDER;

SHIFT+F6 — MAVERICK;

SHIFT+F7 — CSW;

SHIFT+F8 — MRASM;

SHIFT+F9 — ASALM;

SHIFT+F10 — CANNON;

SPACE — огонь.

#### **Обзор:**

F1 — вперед из кабины;

F2 — назад из кабины;

F3 — влево из кабины;

F4 — вправо из кабины;

F5 — полет без самолета;

F6 — вид на самолет сзади;

F7 — вид на самолет с юга;  
F8 — вид на самолет с севера;  
F9 — вид на самолет со спутника;  
F10 — вид из кабины без передней панели;  
F11 или 9 — назад;  
F12 или 0 — с оружия.

Управление возможно также с джойстика и "мыши", но это только в том случае, если на Вашей дискете есть инсталляционная программа.

Вобщем, ничего себе игрушка, но для драки места маловато — только размахнешься, развернешься, как вылетел за поле боя (в этом случае на лобовом стекле появляется мигающий транспарант с указанием курса возврата). Да и на аэродром нужно тщательно прицеливаться. Не разгоняйтесь!

## 'REVERSI'

На первый взгляд — это довольно незатейливая игра. Но данный компьютерный вариант дополнен рядом интересных деталей, делающих старинную игру очень захватывающей.

Игра разрабатывалась для IBM — совместимых компьютеров, поэтому после загрузки Вас спросят, какой тип монитора Вы используете и что послужит управляющей консолью — "мышь" или клавиатура. Ответьте соответствующей цифрой.

После этого Вы увидите меню с женскими именами, разбитое на три колонки. Самая левая колонка предназначена для начинающих игроков, средняя — для умеющих и правая — для профессионалов. Подведите указатель-стрелку к понравившемуся имени и нажмите "ENTER".

На следующей картинке Вы сможете увидеть лицо и некоторые данные той девушки, с которой Вам предстоит играть на раздевание. Да, на раздевание! Правда, раздеваться (или одеваться) будет только девушка, хотя и раздеванием исчезновение непрозрачного квадрата можно назвать лишь условно. Но зато сами Вы можете делать это в буквальном смысле. Если захочется...

Если девушка Вам понравилась, то необходимо поместить указатель-стрелку на квадрат с ее личиком и нажать "ENTER". В этом случае Вы увидите ее в полный рост, но частично закрытую цветными квадратами с цифрами. Это будет "цена" данного сета. Мигающий квадрат покажет до скольких Вы будете сейчас играть. Нажимайте "ENTER" и начинайте игру.

### Правила игры.

На экране расположено поле размером 8\*8. В центре поля находятся четыре фишки — две белого и две черного цвета. Кроме того, компьютер в случайном порядке разбросал квадратики зеленого, красного и, иногда, желтого цвета. Занятие поля с зеленым квадратом приносит двадцать очков, с красным — забирает 10 (иногда 20) очков. Желтый квадрат дает право на дополнительный ход.

Справа от игрового поля расположена информационная колонка, где указано имя играющей с Вами девушки, текущее количество черных и белых квадратов, текущий счет, "цена" сета и небольшое поле со сменяющейся информацией о том, кто выиграл и кому, какой шанс выпал. Попытаться шанс можно, переместив стрелку-указатель на три знака вопроса. Вы можете заработать или потерять двадцать очков, поменяться фишками с компьютером и даже выиграть сет.

Ходы делаются по очереди. С самого начала игры становится ясно, кто ходит первый. Если в течение нескольких секунд на экране не происходит никаких изменений, значит —

Ваш ход.

С помощью "мыши" или клавиатуры Вы задаёте координаты поля, на которое хотите поставить фишку. Ставить ее нужно так, чтобы фишки компьютера оказывались между Вашими уже стоящими и той, которую Вы ставите. Причем неважно, по горизонтали, вертикали или диагонали это происходит. Главное чтобы фишки находились на одной прямой.

После этой операции все "вражеские" фишки, расположенные на этой линии, станут Вашего цвета. Справа отобразится результат — сколько у Вас стало фишек. Но не спешите радоваться, игра очень драматична и результат может кардинально меняться лишь после одного хода.

С точки зрения стратегии, желательно занимать крайние поля, особенно угловые. Из углового поля Вас не выковыряют никакими силами, а Вы можете контролировать сразу три линии.

Если Вы неправильно ввели координаты поля, компьютер на короткий миг подсветит допустимые поля и издаст звуковой сигнал.

Координаты поля задаются либо перемещением стрелки курсорным клавишами ("мышью"), либо набором координат данного поля, причем первой вводится буква, а затем — цифра.

Как только Вы набрали количество фишек равное (или большее) "цене" сета — Вы выиграли. Но если счет в строке компьютера больше Вашего, хотя фишек и меньше — выиграл он. Следите за зелеными и красными квадратами!

## "SIM CITY"

M — MAXIS SOFT.

G — 1990

O — 606 916

M — EGA/VGA

У — К

Игра "Сим Сити" представляет собой Сити-тренажер, который выявит Ваше умение не только построить город, но и постараться развить его.

В начале игры Вы можете увидеть три надписи:

1. START NEW CITY (старт игры);
2. LOAD CITY (загрузка и продолжение предыдущей игры);
3. SELECT SCENARIO (выбор сценария).

Нажмите "SPACE", предварительно установив курсор на первую надпись. Появится таблица, в которой Вы выбираете сложность игры.

- легкий;
- средний;
- сложный.

Когда выберете уровень сложности, то появится надпись:

ФОРМИРОВАНИЕ ЗЕМЛИ

(займет некоторое время)

Далее Вы увидите сказочную картину:

СИСТЕМА	ПАРАМЕТРЫ	КАТАСТРОФЫ	ОКНО
Создатели Сим Сити	Автоматическая расписка местности (CTRL+A)	Пожар	Карта (ENTER)
Печатать на принтер	Автобюджет	Наводнение	Графики (CTRL+G)
Загрузка сценария	Автоматизация	Авиакатастрофа	Бюджет (CTRL+B)
Начать сначала (CTRL+L)	Всякие звуки (ON-вкл., OFF-выкл.)	Смерч	Редактор (CTRL+E)
Загрузка сити (CTRL+S)	Скорость быстрая 4 средняя 3 нормальная 2 медленная 1 пауза 0	Землетрясение	Статистика эволюций (CTRL+U)
Запись сити...	Мультипликация всего	Нашествие чудовища (монстра)	Выход из карты (CTRL+C)
Волшебный выход в чистый светлый DOS (CTRL+X)	Быстрая мультипликация	Отмена катастроф	Прятаться (CTRL+H)

**Проблемы Вашего города:**

UNEMPLOUMENT (БЕЗРАБОТИЦА);

TAXES (НАЛОГИ);

POLLUTION (ЗАГРЯЗНЕНИЕ);

TRAFFIC (ДОРОГИ);

HOUSING COST (ПЛАТА ЗА ДОМА);

CRIME (ПРЕСТУПНОСТЬ).

Эти проблемы Вы можете посмотреть при нажатии клавиш(CTRL+U).

Они выражаются в процентах например:

UNEMPLOYMENT 42%

TRAFFIC 11%

TAXES 9%

По этим показателям Вы можете следить и вносить соответствующие изменения в жизнь



Вашего города.

Выше находится мнение граждан Вашего города о своей хорошей жизни, например:

43% yes

57% no

Из этого нормальный человек может сделать вывод: 43% населения города в этом году довольны Вашими выкрутасами, а 57% — против.

*В первой половине этой таблицы Вы узнаете:*

количество населения (например: 1.200);

миграция населения (сколько народа прибежало или убежало, например: 120);

общий доход с города (например: 4.245.000 \$);

категория (VILLAGE (деревня) — население менее 2.000, TOWN (город) — населенное более 2.000, CITY и т. д.).

Чтобы узнать о своем годовом доходе, нажмите клавиши "CTRL" + "B".

**Сценарии.**

1. Тупая деревня США 1900 г., расширение границ.

2. Сан Франциско США 1906 г., последствия землетрясения.

3. Гамбург Германия 1944 г., последствия бомбандировки.

4. Берн Швейцария 1972 г., дорожные проблемы.

5. Токио Япония 1957 г., нашествие чудовища (монстра).

6. Детройт США 1972 г., преступность терроризирует город.

7. Бостон США 2010 г., катастрофы на атомных электростанциях.

8. Рио де Жанейро Бразилия 2047 г., наводнение.

**Основные правила строительства.**

Обратите внимание на левый ряд картинок.

Начнем по очереди, слева направо:

снег	дорога
линии электро-передач	железная дорога
парк	дом
комерция	завод
полицейский департамент	пожарный департамент
стадион.	электростанции: атомная
	угольная
порт	аэропорт

**Основное правило:** все объекты должны быть соединены с электростанцией линиями электропередач.

## "SOKO-BAN"

Г — 1989

О — 142 116

М — BGA

У — К

"SOKO-BAN" — это простая, но очень интересная логическая игра. Вы должны в пятидесятиэтажном здании расставить контейнеры на каждом этаже. Контейнеры на этажах разбросаны беспорядочно. Вам их нужно составить в одну комнату на места с пометкой в виде ромбика. Двигать можно только по одному контейнеру по вертикали или по горизонтали. Будьте внимательны и не ставьте контейнеры в положение, из которого Вы не сможете передвинуть их.

В эту игру можно играть вчетвером — по очереди на каждом уровне.

После загрузки игры выберите тип монитора, соответствующий Вашему компьютеру и органы управления: клавиатуру или джойстик.

В начале игры Вы находитесь перед входом в здание. Войдя туда, Вы увидите перед собой дверь с надписью "EXIT" и два лифта — "EDIT" и "PLAY". Дверь "EXIT" — это выход в DOS. Лифт с надписью "PLAY" — это вход в игру, а в лифте "EDIT" Вы можете достраивать здание и представлять контейнеры по своему усмотрению, но, начиная с 51-го этажа.

Перемещение между лифтами осуществляется клавишами "LEFT"/"RIGHT", вход в лифт — клавиша "ENTER". Войдя в лифт "PLAY", Вы увидите перед собой меню, изображающее четырех игроков, меню игры и меню времени. Под изображением каждого игрока необходимо указать его имя. Фиксация имени производится клавишей "ENTER". Если играющих меньше четырех, то после введения последнего имени нажмите два раза "ENTER". Курсор перейдет в меню игры.

**Меню игры состоит из трех экранов:**

EXIT — выход из лифта;

PLAY GAME — начать игру;

CANCEL — если Вы неправильно указали имена игроков, то выбрав эту опцию можете вернуться и указать правильное имя.

Если Вы указали только одно имя, то Вы попадаете в лифт, где с помощью цифровых клавиш и клавиши "A" (ACCEPT) можете выбрать необходимый уровень. Если Вы ошиблись в наборе цифры, то клавиша "C" (CLEAR) удалит неправильную цифру. Клавиша "L" — выход из лифта.

Если Вы не указали ни одного имени игрока и два раза нажали клавишу "ENTER", меню игры будет иметь следующий вид:

SINGLE — единственный (если уровень, который Вам предлагает компьютер, Вас не устраивает, то с помощью клавиши "ESC", войдите в лифт и наберите нужный этаж);

TOURNAMENT — тур (прохождение всех уровней подряд).

После выбора опции "PLAY GAME" курсор перейдет в меню времени, где с помощью клавиш "UP"/"DOWN" Вы можете установить время прохождения уровня от 1 до 20 минут. После установки времени на экране появляется таблица с номерами 99-ти этажей и тремя опциями внизу: "OK", "CANCEL" и "ALL LEVELS". Курсорными клавишами и клавишей "ENTER" Вы можете выбрать номера уровней (этажей), которые желаете пройти и закрепить их, выбрав опцию "OK". Опция "CANCEL" возвращает Вас в исходное состояние.

Выбрав опцию "ALL LEVELS", Вы будете проходить все уровни с первого по пятидесятый. Переход от выбора уровней (этажей) к опциям осуществляется клавишей "ESC". После выбора уровней на экране появляется таблица, в которой отображается:

NAME (имя игрока);

LEVELS (сколько уровней пройдено);

LEVEL (уровень, который предстоит пройти);

POINTS (очки).

При выборе внизу таблицы опции "SAVE" — Вы можете сохранить игру. Опция "QUIT" — выход из лифта и, наконец, опция "OK" — начало игры.

Во время игры внизу отображается слеза, направо:

1) уровень игры (этаж);

2) MOVES — количество Ваших шагов;

3) PUSHES — количество шагов, на которые были перемещены контейнеры;

4) время.

### **Казанши управления.**

Курсорными клавишами Вы перемещаете работника.

ESC — вход в лифт при одном играющем или в таблицу результатов при нескольких игроках.

F1 — при ошибке Вы можете установить все в исходное состояние кроме времени.

F2 — включение/выключение музыки.

F — таблица лучших результатов для каждого уровня.

При выборе лифта "EDGT" Вы можете сами сконструировать свой лабиринт. Вам для творчества даны этажи с номерами от 51 до 99. Набрав в лифте нужный номер, поднимитесь на этаж. Перед Вами откроется чистое игровое поле. С помощью клавиши "ESC" войдите в меню для конструирования лабиринта. Для выбора нужного пункта меню используйте курсорные клавиши и "ENTER".

#### **Меню для постройки лабиринта:**

WALL — кирпичные блоки;

BOX — контейнеры;

ELEVATOR — вход в лифт;

STORAGE — расстановка мест (ромбиков), куда нужно поместить контейнеры;

SAVE — сохранить постройку;

ERASE — уничтожить построенный лабиринт (OK -да, CANCEL — нет).

TEST — в этом режиме Вы можете протестировать свой лабиринт.

## **"SOLITAIRE ROYALE"**

И — SOFTWARE RESOURCES

Г — 1987

О — 352 123

М — BGA

У — К/М

Унылый дождливый вечер... Или просто нечего делать... А может быть нужно снять стрессовое напряжение?.. Разложите-ка пасьянс. Он отвлечет от невеселых размышлений, поможет восстановить душевное равновесие, да и просто развлечет.

Итак, Вы загрузили программу. Прежде всего необходимо выбрать "рубашку" карты, а затем — вид пасьянса. Вам предлагается восемь различных пасьянсов: "PIRAMID", "GOLF", "KLONDIKE", "CANFIELD", "CORNERS", "CALCULATION", "THREE SHUFFLES AND A DRAW", "RENO" и четыре вида так называемой "детской игры".

Далее в меню выбора Вы увидите раздел "HOW TO PLAY". Если Вы знаете английский язык, то сможете прочитать о правилах каждого пасьянса более подробно, если же — нет, то ниже мы приводим их краткое описание. Разобраться в игре совсем не сложно, нужно лишь пару раз попробовать.

Кроме описанных выше пунктов меню Вы увидите разделы "HELP", "SETTINGS" и "DISK", где сможете почерпнуть некоторую информацию о пасьянсе, произвести различные установки по картам и счету очков (карт), а также сохранить/загрузить игру и вернуться в DOS.

*Теперь — немного о правилах игры.*

### **1. "PIRAMID".**

Карты расположены в виде пирамиды: наверху лежит одна карта, в нижнем, седьмом, ряду — семь, перекрывающих предыдущий ряд. Всего — 28 карт. Остальные лежат в колоде слева.

Необходимо убирать по две карты так, чтобы сумма их величин равнялась 13. Например, Дама (12) и Туз (1), Валет (11) и 2, 10 и 3 и т. д. Обратите внимание, что здесь несколько иная градация значений. Король имеет значение 13 и поэтому удаляется самостоятельно.

Если в нижнем ряду нет ни одной подходящей пары карт, то поищите в колоде слева, поочередно переворачивая карту за картой.

Выбор и переворачивание карты осуществляется подведением курсора и нажатием "ENTER".

Все перемещения можно осуществлять только с полностью открытыми картами.

## **2. "GOLF".**

Карты лежат прямоугольником, семь на пять, с перекрыванием верхнего ряда. Остальные — внизу, в колоде. Необходимо сбрасывать вниз по одной карте либо в порядке убывания, либо в порядке возрастания. Например: 3, 4, 5, 4, 5, 4, 3, 2 и т. д. Причем, если сброшен Туз, то следующую можно сбросить только 2, а если — король, то дальше нужно брать новую карту из колоды, так как ни одна карта больше не сбросится. Масть роли не играет.

Игра начинается с открытой первой карты в колоде. Сбрасываться могут только полностью открытые карты.

## **3. "KLONDIKE".**

Колода лежит в левом верхнем углу. Справа от нее — четыре пустых места для складывания карт. Ниже разложены 28 карт в следующем порядке: самая левая — одна (открыта), затем две "внахлест" (верхняя открыта), затем три и так далее — до семи.

Карты раскладываются по уменьшению с чередованием масти. Например, на Даму черной масти необходимо положить красного Валета, затем черную 10 и так — вплоть до 2.

Если этого сделать невозможно, то откройте три верхние карты в колоде. Если и они не помогут, откройте следующие три. Эту процедуру можно повторять до бесконечности, не забывая иногда переворачивать всю колоду.

После того, как Вы снимаете какую-либо карту, очередная автоматически открывается. Если сняты все карты, то на освободившееся место можно положить только Короля.

Когда будет попадаться Туз, его сразу же нужно сбрасывать на одно из свободных мест справа вверху. После этого на него можно складывать другие карты этой же масти, но уже в порядке возрастания (2, 3, 4, 5, 6 и т. д.).

Игра считается законченной, когда все карты будут лежать в четырех стопках и в каждой сверху будет находиться король.

## **4. "CANFIELD".**

Цель — переместить все карты к основе. На экране 4 открытые карты, под ними — так называемая "основа", обозначенная пунктирной рамкой. Слева, чуть ниже — колода задержки, состоящая из 13 карт с открытой верхней. Остальные карты — в колоде в левом верхнем углу.

Карты из колод раскладываются справа по убыванию с чередованием масти. Колода задержки нужна, чтобы освобождать одно из мест справа.

Основа складывается так же, как и в предыдущем пасьянсе.

## **5. "CORNERS".**

Название (Углы) говорит само за себя. Карты расположены прямоугольником три на три, но три угловых отсутствуют. Слева — колода с остальными картами.

Цель игры — переместить все карты к основе (в данном случае это — углы). Остальные карты в прямоугольнике служат для временного хранения ненужных карт (но правила раскладки соблюдаются).

Карты раскладываются по убыванию, независимо от масти.

## **6. "CALCULATION".**

Четыре карты открыты, под ними четыре свободных места (основа). Остальные — слева в колоде. Необходимо переместить все карты на основу.

Принцип расклада таков.

В первый столбец складывают карты по возрастанию (Туз, 2, 3, 4 и т. д.), во второй — четные (2, 4, 6 и т. д.), в третий — через три (3, 6, 9, Дама и т. д.), в четвертый — через четыре (4, 8, Дама и т. д.).

То есть получается так:

1-я Т, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, В, Д, К.

2-я 2, 4, 6, 8, 10, Д, Т, 3, 5, 7, 9, П, К.

3-я 3, 6, 9, Д, 2, 5, 8, В, Т, 4, 7, 10, К.

4-я 4, 8, Д, 3, 7, В, 2, 6, 10, Т, 5, 9, К.

#### **7. "THREE SHUFFLES AND A DRAW".**

48 карт разложены "шестнадцать по три", причем каждые три — "внахлест". Четыре Туза лежат отдельно. Нужно сложить на них карты по масти и по возрастанию.

Вы выбираете полностью открытые карты и складываете их на Тузы. Если это невозможно, то Вы можете снова перетасовать колоду (но не более двух раз), один раз вытащить произвольную карту и положить ее в нужное место (только по правилам расклада) или переложить в другую кучку (опять же по правилам).

Карты складываются на Тузы по возрастанию, а во всех остальных случаях — по убыванию.

#### **8. "RENO".**

Карты разложены как и в "CANFIELD". Отличия состоят в том, что открывается лишь одна карта и ее нельзя затем вернуть в колоду.

Кроме простого расклада пасьянсов, Вы можете сыграть в "Игру тетушки Анны", когда предлагается разложить каждый пасьянс по разу. При этом Вы можете пропускать какие-то виды пасьянсов, посмотреть пять лучших достижений в туре, посмотреть свой счет и т. д. Или устройте чемпионат с друзьями, выбрав "TOURNAMENT PLAY".

В "CHILDREN'S GAME" Вы можете научиться и без нас. Не скучайте!

## **"SOPWITH"**

Г — 1990

О — 106 728

М — BGA

У — К

Игра имеет 3 режима:

С — один игрок;

С — игрок против ЭВМ;

М — два игрока.

#### **Один игрок:**

В этом варианте нет самолетов противника. На экране появляется Ваш самолет на аэродроме и рельеф местности. Ваши строения, самолет и танк нарисованы голубым цветом, а строения противника — красным. После того, как Вы разгромите врага, Ваш самолет полетит к восходящему солнцу победы.

#### **Игрок против ЭВМ:**

В этом варианте появляются самолеты противника. После победы Вам снова дается 5 самолетов и Вы переходите на следующий уровень, где в Вас будут стрелять все строения противника.

#### **Цель игры:**

Вам дается 5 самолетов и Вы, с помощью бомб и пулемета, должны уничтожить все строения и самолеты противника. За уничтожение вражеских объектов Вы получаете очки,

но они в принципе ничего не значат, так как если у Вас уничтожат все 5 самолетов, то Вы погибните, а если Вы уничтожите врага, то победите. За уничтожение своих объектов с Вас снимают очки. Однако очки помогают в определении уровня мастерства летчика.

За уничтоженные объекты даются очки:

Самолет	- 50
Фабрика, ангар, танк	- 100
Топливный склад	- 200

В нижней части экрана, слева, расположены очки, которые Вы набрали во время игры. В середине — четыре столбика, которые показывают имеющиеся у Вас самолеты, горючее, бомбы и патроны к пулемету. В правой части экрана показано Ваше поле деятельности в полном объеме.

**Клавиши управления:**

Z — начало полета и уменьшение скорости самолета;

X — увеличение скорости самолета;

< — вверх;

? — вниз;

> — переворачивание самолета;

B — сбрасывание бомб;

SPACE — огонь из пулемета;

S — включение и выключение звука;

H — автоматическое возвращение домой для дозаправки.

Ну вот, вроде и все, счастливо отбомбьтесь.

## "SPACE COMMANDERS"

Простейшая игра с простейшей графикой. Ваша задача — уничтожить чудовищ, пока они до Вас не добрались. Чудовища бросают бомбы (они как-будто ими... ну короче сами все увидите), от которых нужно уворачиваться. Если хоть одно чудовище достигнет самого низа, то все Ваши корабли будут уничтожены.

**Меню:**

ENTER — старт игры;

1..5 — уровень мастерства;

CURSOR UP/DOWN — курсорные клавиши вверх и вниз;

CURSOR LEFT/RIGHT — курсорные клавиши влево и вправо;

SPACE — огонь;

SCROLL LOCK — пауза;

Q — тихий контроль;

CTRL + C — конец игры;

**Ниже пишется:**

"Нажмите 1..5 и выберите новый уровень мастерства (1 — эксперт, 3 — средний, 5 — новичок);"

"Нажмите "ENTER" для старта этого уровня".

Иногда над чудовищами пролетает летающая тарелка, если Вы ее собьете, то Вам дадут призовые очки.

На самом верху экрана показано: сколько Вы набрали очков, сколько у Вас осталось кораблей и рекорд.

## "SPACE WAR"

Это примитивная космическая стрельба для двух игроков. Ваша задача — разбить противника прежде, чем он это сделает с Вами. Для этой цели Вы можете применять PHOTON TORPEDOS (фотонные торпеды) или PHASERS (лазер). При попадании в корабль противника уменьшается его энергия защиты.

### **Вооружение и оборудование.**

PHOTON TORPEDOS — это самое эффективное оружие. При стрельбе торпедами тратится одна часть энергии огня, но при попадании уничтожает четыре единицы энергии защиты противника.

PHASERS (лазер) — при стрельбе тратится одна часть энергии огня, а при поражении уничтожает две части энергии защиты.

IMPULSE ENGINES (импульсные двигатели) — используются для перемещения Вашего корабля в указанном направлении. Помните, в космосе отсутствует сила трения, поэтому остановиться или изменить направление Вы можете только с помощью внешнего воздействия.

CLOAK — этот режим используется чтобы сделать Ваш корабль невидимым. В этом режиме Вы можете двигаться, вести огонь, совершать переход через гиперпространство, и т.д.

HYPER SPACE (переход через гиперпространство) — это быстрый способ изменить свое местоположение. На переход таким способом Вы тратите восемь частей энергии, причем Вы не знаете, где окажетесь.

Для того, чтобы использовать оружие или защиту, Вы должны иметь энергию. Полоса "E" в нижней части экрана отображает энергию огня, она расходуется при использовании торпед или лазера. Полоса, "S" в нижней части экрана, отображает энергию защиты. Если какой-либо энергии осталось меньше 16 единиц, Вы услышите звуковой сигнал. В этом случае Вы можете перебросить часть энергии из другого места, для этого используйте клавиши "Z" и "C" для левого игрока, "1" и "3" — для правого.

***Примечание.*** При касании планеты будет происходить уценка Вашей энергии защиты. Внимательно используйте торпеды, если Вы не попадаете в цель, то торпеда, выйдя за пределы экрана, появляется с другой стороны и может поразить Вас.

### **Клавиши управления:**

F1 — выход в DOS;

F2 — старт игры;

F3 — вместо левого игрока играет авторобот;

F4 — вместо правого игрока играет авторобот;

F5 — помещает центр гравитации в центр экрана;

F6 — помещает в центр экрана планету;

F7 — пауза;

F8 — включение или выключение звука.

### ***Клавиши управления для левого игрока:***

Q — огонь из лазера;

W — корабль становится невидимым;

E — огонь фотонными торпедами;

A — вращение против часовой стрелки;

S — включение импульсных двигателей;

D — вращение по часовой стрелке;

Z — перемещение энергии защиты к энергии огня;

Х — переход через гиперпространство;  
С — перемещение энергии огня к энергии защиты.

*Клавиши управления для правого игрока:*

7 — огонь из лазера;  
8 — корабль становится невидимым;  
9 — огонь фотонными торпедами;  
4 — вращение против часовой стрелки;  
5 — включение импульсных двигателей;  
6 — вращение по часовой стрелке;  
1 — перемещение энергии защиты к энергии огня;  
2 — переход через гиперпространство;  
3 — перемещение энергии огня к энергии защиты.

## "STAR BLADE"

И — SILMARILS

Г — 1991

О — 664 283

М — BOA

У — К

Вы — командир космического корабля, на котором можете посетить много различных планет. Для перелета между планетами Вы можете использовать обычный двигатель или переход через гиперпространство. При использовании второго способа Вы будете терять энергии в несколько раз больше, чем при обычном, но при этом избежите нападения пиратов.

После загрузки игры Вы оказываетесь перед центральным пультом управления. При нажатии клавиши "SHIFT" в верхней части экрана высвечивается меню из пяти квадратов. Выбор соответствующего пункта меню осуществляется курсорными клавишами, фиксация — клавишей "SHIFT".

Меню дает Вам следующую информацию:

1. Параметры Вашего корабля.

2. Можно просмотреть поступающие сообщения.

3. В этом пункте Вы можете выбрать планету, к которой хотите совершить перелет. Ваше местоположение определяется силуэтом космического корабля на звездной карте. Место, куда Вы хотите совершить перелет, выбирается красным перекрестием с помощью курсорных клавиш и фиксируется клавишей "SHIFT".

Сначала Вы выбираете одну из пяти зон — с нулевой по четвертую. В каждой зоне может находиться 1-2 планетных системы, а в каждой системе — 1-2 планеты. После окончательного выбора планеты появляются ее характеристики: наличие кислорода, жизни, расстояние до нее и т.д. После этого выбирайте способ перелета и — в путь. При выборе обычного способа перелета на Вашем пути могут попадаться метеоритные потоки, минные поля и вражеские корабли. Растреливайте их с помощью своей лазерной пушки.

4. Перископ позволяет использовать свою лазерную пушку для уничтожения мин, метеоритов и кораблей противника во время обычного перелета. Клавишей "F2" Вы можете включить защиту. Клавиша "F10" — убрать перископ.

5. В пятом пункте меню Вы можете:

— сохранить игру;

— загрузить сохраненную игру;

— начать новую игру.

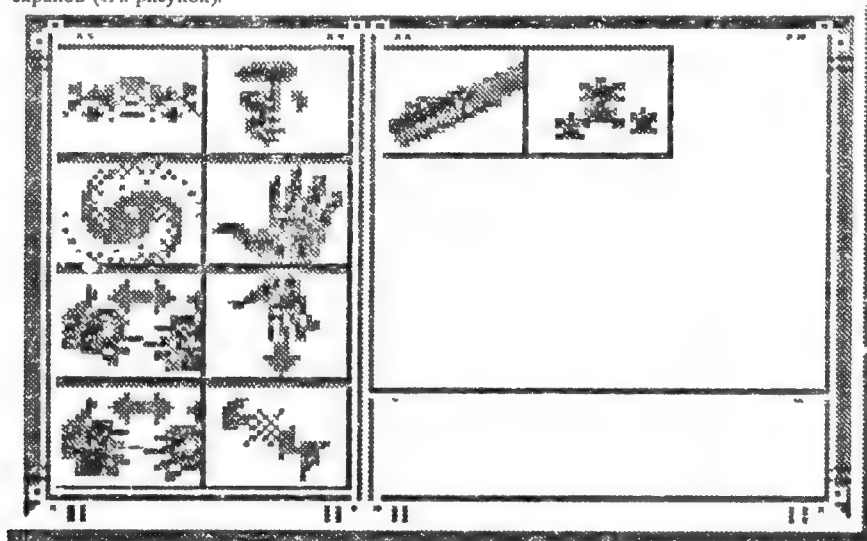
После перелета необходимо проверить состояние Вашего корабля — у него могут быть



повреждения. Для этого у Вас имеются еще два рабочих места. Чтобы не блуждать по кораблю в поисках запчастей используйте установки телепортации, изображенные в виде кругов с буквами "W" и "S". Встаньте в круг "W" и нажмите клавишу "SHIFT". Затем, попав в машинный зал и встав перед пультом, клавишей "SHIFT" вызовите меню. С помощью этого меню Вы можете:

1. Провести анализ повреждений (повреждения показываются в процентном соотношении, исправный узел — 100%).
2. Провести ремонт поврежденных узлов. Курсорными клавишами и клавишей "SHIFT" выберите поврежденный узел, затем поврежденный блок и замените его. После ремонта все узлы должны иметь 100%.
3. В этом пункте Вы можете просмотреть, сколько и каких блоков у Вас осталось в резерве. При отсутствии каких-либо блоков, их можно приобрести в магазине на одной из планет.

Для высадки на планету Вам необходимо знать — присутствует ли в атмосфере кислород. При его отсутствии нужно облачиться в скафандр. Наличие кислорода Вы можете посмотреть, используя третий пункт меню на центральном пульте управления. Скафандр находится в отсеке "А", в шкафчике. Для того, чтобы открыть шкафчик, повернитесь к нему лицом и нажмите клавишу "SHIFT". Перед Вами отображается табло, состоящее из трех экранов (см. рисунок).



Самый левый экран отображает действия, которые Вы можете выполнить с предметами: взять, положить, обмен, выбросить в космос и т.д. Те операции, которые Вы не можете выполнить с выбранным предметом в данный момент, заштрихованы. Средний экран отображает предметы, которые Вы несете с собой (всего 9 мест). Самый правый экран (он не показан на рисунке) отображает предметы, которые лежат в шкафчике. Для того, чтобы одеть скафандр необходимо его переместить из самого правого экрана в средний. Шкафчик

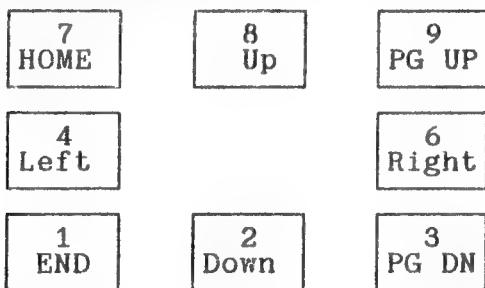
закрывается нажатием клавиши "SPACE". Внизу, слева, отображается уровень Вашей жизни (POWER), а справа — уровень кислорода (OXYGENE) в баллонах (при условии, если Вы одели скафандр).

Для того, чтобы взять в руки меч с лазерным лезвием, нажмите клавишу "SPACE" — появится изображение двух экранов. После этого необходимо из среднего экрана изображение меча переместить в левый экран на место с изображением руки пальцами вверх (взять). Фиксация предмета производится клавишей "SHIFT", а перемещение курсорными клавишами.

На планетах Вы должны уничтожать враждебно настроенных жителей с помощью меча или гранаты, собирать предметы, которые Вам встретятся: кредитные карточки, мины и др.

В магазине подойдите к продавцу и повернитесь к нему лицом. Нажмите клавишу "SPACE" — перед Вами появится табло с двумя экранами. С помощью курсорных клавиш и клавиши "SHIFT" выберите в левом экране изображение "обмена", и перед Вами появится третий экран с товарами, которые Вы можете приобрести в этом магазине. Повторное нажатие клавиши "SPACE" прекращает обмен.

#### Клавиши управления:



С помощью курсорных клавиш UP, DOWN, LEFT, RIGHT Вы управляете перемещениями своего космонавта.

SHIFT+UP — бросить гранату.

SHIFT+DOWN — взять предмет.

Остальные клавиши меняются в зависимости от используемого предмета и направления движения.

## "STEEL THUNDER"

И — ACCOLADE

Г — 1991

О — 579 210

М — CGA/EGA/VGA

У — К

В этой игре Вам предоставляется возможность поучаствовать в боевых операциях войск США. Для участия в бою Вы можете выбрать один из трех танков или БМП. Каждый раз Вам будет ставится совершенно определенная задача: уничтожить минометную батарею противника, подавить огневую точку и т. д.

Панели управления всеми четырьмя машинами несколько разные, хотя отличия

несущественные и в процессе игры легко усваиваются.

Теперь — о самой игре.

После начала загрузки все четыре боевых машины поочередно показываются на красочных заставках. Это: M48A5 (танк), M60A3 (танк), M1A1 "ABRAMS" (танк), M3 "BRADLEY" (БМП).

Затем Вы попадаете в штаб, где должны представится начальнику, т. е. наберите на клавиатуре свое имя (до двадцати латинских символов).

Заметим, что все подсказки при работе с меню расположены в нижней строке, поэтому, посмотрев туда Вы увидите, что в данном случае Вас просят нажать "ENTER". Нажимайте и выходите в следующее меню "TANK COMMANDERS", где Вы сможете добавить (ADD) свое имя к списку, вставить (REPLACE) вместо кого-то или исправить (REDO). В последнем случае Вы возвращаетесь в штаб и снова представляетесь.

После этого Вы сможете почитать об обстановке, в которой придется вести боевые действия, о том, какие противники Вам противостоят, как они вооружены и т. д.

Если Вы первый раз вошли в игру, то дальше Вам сразу поставят задачу и в этом случае Вы можете либо приступить к ее выполнению, либо выйти из игры.

Для того, чтобы выйти в DOS, необходимо, нажав курсорную клавишу "UP" ("DOWN"), выйти на меню "REST & RELAXATION" и нажать "ENTER".

Если Вы хотите продолжить игру, нажимайте "ENTER" сразу, но перед этим прочитайте рекомендации к игре.

В случае, когда Вы выполнили хоть одну миссию, после этого шага Вам предложат набрать экипаж. Первым будет стрелок. Он характеризуется тремя признаками (дневная стрельба, ночная стрельба и скорость прицеливания), каждый из которых оценивается по четырехбалльной системе (A, B, C, D). Все эти данные сведены в единую таблицу. Затем так же выбираете механика-водителя и заряжающего.

Нажав клавишу "F3", Вы можете посмотреть карту района боевых действий. Ваше местоположение обозначено значком, изображающим танк и в начале игры совпадает с местом размещения штаба. Цель, до которой необходимо добраться, обозначена кружком, а по пути к ней расположены два креста, обозначающие контрольные точки пути.

Во время выполнения боевой задачи на экран будут выводиться различные сообщения, в том числе и о прохождении контрольных точек.

После нажатия клавиши "F7" Вы можете посмотреть характеристики боевых машин. Листание осуществляется клавишами "UP"/"DOWN".

После того, как Вы решили продолжить игру и нажали "ENTER" (карандаш на экране зачеркнул квадратик с надписью "ACCEPT") — самое время подумать о выборе машины. Ниже приводится таблица, включающая характеристики всех четырех броневиков.

После выбора танка у Вас появится возможность выбрать боеприпасы, защиту и просмотреть их характеристики. Выбор боеприпасов осуществляется клавишами "UP"/"DOWN", а уменьшение или увеличение того или иного его вида — клавишами "LEFT"/"RIGHT". Лучше не спешить, а разобраться, какой боеприпас, для чего лучше использовать.

Не будем особо останавливаться на ведении боя и управлении танком, думаем Вы и сами легко разберетесь. Отметим лишь некоторые, существенные на наш взгляд детали.

В Выбранном Вами танке существует три рабочих места: механика-водителя, стрелка и командира. При переходе от одного пульта управления к другому, управление из оставшихся двух берет на себя компьютер. Кроме того, клавиши, управляющие переключателями на пульте, не высвеченном в данный момент на экране, все равно продолжают действовать. Например, если Вы находитесь не в командирской башне и нажимаете клавишу "~"; то

питание будет включено (выключено). Однако существуют клавиши, функции которых определены для разных рабочих мест по разному.

	M1A1	M48A5	M3	M60A3
1. Экипаж (чел.)	4	4	5	4
2. Вес (т.)	60	54	25	54
3. Вооружение:				
пушка	120 мм	105 мм	25 мм	105 мм
пулеметы:	7.62 мм	7.62 мм	7.62 мм	7.62 мм
	два 14.7 мм	14.7 мм	ПТУРС TOW-2	14.7 мм
4. Броня	м/слойн.	т/сплав, 4.8"	легкая	т/сплав 4.8"
5. Длина (фут)	32.1	20.6	21.2	21.0
6. Ширина	12.0	11.11	10.6	11.11
7. Высота	7.10	10.1	9.9	10.9
8. Двигатель	AGT-T	AVDS-1790-2A	VT-903T	ADVS-1790-2A
	1500 л. с.	643 л. с.	505 л. с.	750 л. с.
9. Скор. (км/ч)	96	30	ок. 60	50
10. Дальн. (миль)	275	300	300	333
11. Презд. уклон	60%	60%	60%	60%
12. Снаряды:	40	57	1500	63
				12 TOW-2

#### Управление.

~ — включение общего питания.

A — включение питания панелей управления.

4 — переход на место механика-водителя.

5 — переход на место стрелка.

6 — переход на место командира.

7 — список повреждений

8 — счет к победы.

9 — карта.

M — градации перископа (прицела).

< — переключение перископа (прицела) ночь/день.

> — переключение масштаба перископа (прицела).

1 — включение/выключение двигателя.

2 — переключение системы NP.

3 — переключение масштаба времени.

C — подготовка ПТУРСа к стрельбе.

V — стабилизация орудия.

Z — подготовка к отстрелу дымовых шашек.

X — система AUX.

E — система BL.

0 — приказ механику двигаться вперед.

"- — приказ раздавить цель.

+ — приказ возвращаться.

BREAK SPACE — приказ двигаться назад.

F3 — дымовая завеса.

F4 — переключатель пушка/пулемет (на месте командира).

F6 — приказ на зарядание оружия с переключением типа снаряда.

F8 — идентификация цели.

F10 — приказ на открытие (прекращение) огня.

ENTER — нейтраль (на месте механика), огонь (у стрелка и командира).

Курсорные клавиши — управление танком (у механика), управление башней и оружием (на месте стрелка и командира).

В дополнение приведем таблицу, которая может Вам понадобиться, если Ваша версия игры запаролена:

	<b>Min. Range</b>	<b>Effective Range</b>	<b>Max. Range</b>
XM 256 120mm Gun	0	Cl.	Cl.
M68 105mm Gun	0	3640 Yds.	Cl.
M833 105mm APFSDS Round	0	3640 Yds.	Cl.
M483A1 105mm HEAT	0	3360 Yds.	Cl.
M393 105mm HEP	0	3080 Yds.	Cl.
TOW-2 Missile	71 Yds.	4000 Yds.	4000 Yd
25mm Chain Gun	0	2500 Yds.	Cl.
AP 25mm Round	0	2500 Yds.	Cl.
M2HB .50 Cal. Machine Gun	0	1996 Yds.	7470 Yd
M240 .30 Cal. Machine Gun	0	2250 Yds.	4600 Yd
M1A1 Abrams	-	275 Mi.	-
M3	-	300 Mi.	-
M6083	-	300 Mi.	-
M48A5	-	300 Mi.	-

	<b>Max. Speed/ Muzzle Veloc.</b>	<b>Max. Fire Rate</b>
XM 256 120mm Gun	Cl.	18 Rpm
M68 105mm Gun	-	18 Rpm
M833 105mm APFSDS Round	6127 Ft/Sec	18 Rpm
M483A1 105mm HEAT	4398 Ft/Sec	18 Rpm
M393 105mm HEP	4208 Ft/Sec	18 Rpm
TOW-2 Missile	625 Mph	2 Rpm
25mm Chain Gun	Cl.	200 Rpm
AP 25mm Round	Cl.	200 Rpm
M2HB .50 Cal. Machine Gun	2930 Ft/Sec	600 Rpm
M240 .30 Cal. Machine Gun	2800 Ft/Sec	900 Rpm
M1A1 Abrams	90 Mph	-
M3	60 Mph	-
M60A3	50 Mph	-
M48A5	30 Mph	-

	<b>Armor Penetration</b>	<b>Weight</b>
XM 256 120mm Gun	-	-
M68 105mm Gun	-	-
M833 105mm APFSDS Round	15 In.	41 Lbs.
M483A1 105mm HEAT	17 In.	48 Lbs.
M393 105mm HEP	Cl.	52 Lbs.
TOW-2 Missile	Cl.	43 Lbs.
25mm Chain Gun	3 In.	-
AP 25mm Round	3 In.	-

M2HB .50 Cal. Machine Gun	1 In.	84 Lbs.
M240 .30 Cal. Machine Gun	<5 In.	-
M1A1 Abrams		60 Tons
M3		25 Tons
M60A3		54 Tons
M48A5		54 Tons
Cl. = Classified		

Это поможет ответить на парольные вопросы. Ответ вводится цифрами.

## "STRIP POKER, STRIP POKER II"

И — ARTWORK  
Г — 1987 — 1988  
О — ок. 250 Кб.  
М — CGA/BGA  
У — К

Эта игра про то, как в чуждом Вам мире, чуждые Вам женщины снимают чуждую Вам одежду (с Вашей помощью).

Итак, Вы загрузили "Стрип-Покер". После первой картинки нажмите пробел, появятся две симпатичные девочки, это и есть Ваши соперницы. Наберите имя одной из них и нажмите "SPACE". На экране Вы увидите выбранную Вами соперницу, а под ней пять карт рубашками вверх. Нажатием "SPACE" Вы перевернете эти карты. Над картами справа и слева Вы увидите цифры, слева — Ваши средства в твердо (жидко) конвертируемой валюте, справа — средства Вашего прекрасного оппонента.

Из пяти карт нужно собрать строго определенные комбинации. Ниже они приводятся в порядке возрастания (последняя — самая старшая).

1. Одна пара (две одинаковых) — 7 и 7; 8 и 8; и т. д.
2. Две пары — 7, 7 и 10, 10; и т. д.
3. Тройка (три одинаковых) — 6, 6, 6 или В, В, В и т. д.
4. Стрит (пять карт по порядку) — 3, 4, 5, 6, 7 или 9, 10, В, Д, К и т. д.
5. Фул — (3+2) 5, 5, 5 и В, В или 9, 9, 9 и Т, Т и т. д.
6. Флеш (все одной масти) — 2, 3, 8, В, К или 2, 8, 9, К, Т и т. д.
7. Каре (четыре одинаковых) — 5, 5, 5, 5 или Т, Т, Т, Т и т. д.
8. Флеш — рояль (стрип одной масти)

За неимением Джокера в этой программе, покер не собирается. Для информации: покер — это 5 одинаковых карт (5, 5, 5, 5 и джокер). В процессе игры будут появляться слова, как относящиеся к игре, так и не относящиеся к ней. Не относящиеся к игре использует Ваша соперница: "везунчик", "да за такие карты..." и т. д.

Относящиеся к игре это:

WAGER — ставка; BET — пари; STAY — останавливаюсь; DROP — упал (сдаюсь); RAISE — поднимаю; CALL — принимаю; LAST BET — последнее пари; AMOUNT — сумма; MY POT — мой выигрыш (ее выигрыш); YOUR POT — Ваш выигрыш.

Установка суммы и вообще все переговоры производятся курсорными клавишами LEFT, RIGHT и фиксируются при нажатии "SPACE".

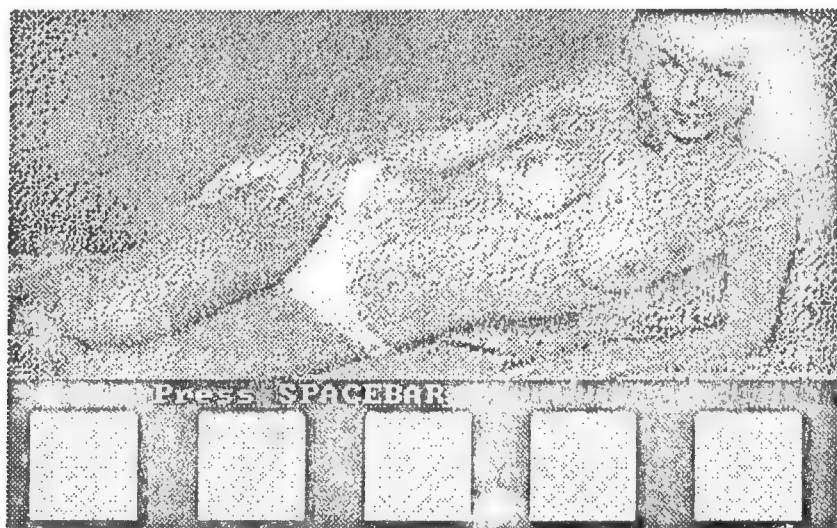
Когда Вы договорились, появится стрелочка над картами. Стрелочкой указывают какие карты заменить, а какие оставить. Чтобы заменить карту, надо клавишами LEFT, RIGHT подвести стрелку на нужную карту и нажать "SPACE".

Когда все карты, которые Вы хотели бы заменить, будут перевернуты, выведите стрелку до появления надписи "FINISHED" (окончание) и нажмите "SPACE". Карты, помеченные Вами, поменяются. Поменять карты можно только один раз. Если, меняя карты, Вы

перевернули не ту, нажмите "SPACE" и она опять перевернется. Выигрывая у Вашей соперницы, Вы увидите, что каждая деталь ее туалета стоит 100. По мере проигрыша Ваша соперница будет раздеваться. Насмотревшись и оценив первую девушку, нажмите на пробел и возьмитесь за вторую, она не хуже.

Выход из игры — ESC и Y.

STRIP POKER и STRIP POKER II — совершенно одинаковые игры, но по графике STRIP POKER II на порядок выше. О чем Вы можете судить по приводимой ниже картинке.



### "STRIP POKER 3"

И — ARTWORKS

Г — 1990

О — 1 127 258

М — VGA

У — К/М

Вы наверняка уже научились играть в покер. Если и нет, то прочитайте правила в предыдущем описании, а здесь будут описаны отличительные черты нового покера.

Прежде всего — это графика. Всем ясно, что "Стрип Покер" для того и придуман, чтобы посмотреть на того, кто раздевается.

В данном случае Вы играете с тремя дамами, причем можете играть как с одной, так и со всеми сразу. Если у Вас есть дополнительный диск, то Вы можете подгрузить в свой компьютер еще дам.

Итак, Вы нажали ENTER и на экране компьютера появилась заставка с девушкой соблазнительной конфигурации, а мелодичный женский голос произнес: "WELCOME TO STRIP POKER THREE!" (Добро пожаловать в Стрип Покер 3).

Надо сказать, что на протяжении всей игры этот голос будет сопровождать перемещение одежды и карт. Наряду с голосом над картами будут появляться различные надписи информирующие о том, кто, как ходит, кто, сколько ставит и кто, что говорит. Это могут быть возгласы разочарования, радости и даже просьба не таращить глаза. Ну да ладно...

После заставки на экране появляются три Ваши соперницы, а справа, внизу, находится список, где они расписаны по номерам. Если Вы хотите играть с одной соперницей то нажмите соответствующую цифру (1, 2 или 3), а затем — цифру 5 (начать игру). На экране появится изображение Вашей соперницы, занимающее примерно три четверти площади и... Ваша уменьшенная фотография (точнее мужика, Вас заменяющего). Если Вы будете играть плохо, то увидите, на кого Вы были бы похожи, проиграв последнюю одежду.

В случае, когда Вы хотите играть с большим количеством соперниц, нажимайте и большее количество клавиш (естественно, не более трех).

После нажатия клавиши "4", компьютер попросит вставить дискету, с которой можно было бы подгрузить еще красавиц.

Когда Вы играете больше, чем с одной соперницей, то картинки можно менять местами нажимая клавиши "F2" и "F3". Это полезное дополнение, так как только одна картинка крупная, остальные — меньше. Да еще и мужика нельзя сдвинуть со своего места. Так что это — игра для настоящих мужчин.

У игры есть один маленький "недостаток": все картинки для VGA-монитора.

Смотрите, чтобы глаза не выскочили...

## "SU-25"

И — ELECTRONICS ARTS

Г — 1990

О — 961 773

М — VGA

У — К

Симулятор полета на штурмовике Су-25, "Трач", максимально приближенный к реальности. Прежде, чем приступать к игре, запаситесь русско-английским словарем или кем-нибудь, кто знает оба эти языка, так как в начале игры Вас попросят ввести английский аналог какого-нибудь русского слова.

После этого Вы увидите газету "Правда" с репортажем об атаках террористов на представительства НАТО и Варшавского договора в Германии. Клавишами "+" и "-" можно менять год газеты, от чего зависит список полетных заданий (всего их — около 250). Мы приводим один из вариантов. После этого Вы сможете приступить собственно к игре. *В меню "MISSIONS ASSIGNMENT"* Вы выбираете задачу, которую предстоит выполнить.

1. Разведка в полете на низкой высоте.
2. Подавление террористических операций.
3. Потопить баржу.
4. Уничтожить артиллерийскую установку.
5. Атаковать бронетранспортер.
6. Устроить засаду на танковую дивизию.
7. Найти и уничтожить транспортный конвой.
8. Бомбить бункер террористов.
9. Нанести удар по захваченному зданию.
10. Сопровождать спасательные работы.
11. Практика: симулятор полета на штурмовике Су-25.

Перемещая курсор, выбираете соответствующую миссию и нажимаете "ENTER". После этого Вы увидите более подробное описание выбранной миссии, прогноз погоды и



некоторые подсказки о том, какие клавиши, для чего нажимать (например, "ENTER" — для продолжения).

Затем Вы увидите карту района боевых действий, а чуть позже и сам штурмовик с разложенным перед ним вооружением.

Всего у Су-25 по пять подвесок на каждом крыле. Переход от подвески к подвеске осуществляется клавишами "LEFT/RIGHT", а выбор вооружения — клавишами "UP/DOWN". Нажав "ENTER", Вы плюхнетесь в пилотское кресло кабины штурмовика.

Вообще-то, находясь в кабине и нажав клавишу "ESC", Вы сможете посмотреть и установить различные режимы управления и отображения: звук, клавиатура, джойстик, "мышь", экраны, режимы полета. Поэтому не будем раскрывать все подробно, а опишем лишь некоторые из них.

Управлять самолетом лучше всего с помощью джойстика, так как программа симулятора требует возврата к точке начала (нейтральное положение джойстика). Если Вы управляете с клавиатуры, то Вам придется после начала какого-либо маневра постоянно нажимать фиксирующую клавишу "5" на курсорной части клавиатуры или, кратковременно, клавишу обратного маневра.

#### **Клавиши управления:**

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

UP — вниз;

DOWN — вверх;

1, 2, 3, 4, 5 — различные режимы двигателя (мощность — по возрастанию);

G — шасси;

D — отстрел угловых отражателей;

F — отстрел термолушек;

V — закрылки;

\*+ — укрупнение изображения;

\*- — уменьшение изображения;

Z — указатель курса;

E — антирадар;

B — уменьшение скорости для посадки;

W — выбор оружия;

A — выбор цели;

S — возврат к предыдущей цели;

T — сжатие времени;

H — изменение цветности;

SPACE — огонь;

#### **Обзор:**

F1 — кабина;

F2 — назад;

F3 — карта;

F4 — вид на самолет справа;

SHIFT+F4 — вид на самолет слева;

F5 — вид на самолет сзади;

SHIFT+F5 — вид на самолет спереди;

F6 — вид на самолет с земли;

SHIFT+F6 — облет самолета;

F7 — наблюдение за целью;

F8 — наблюдение за тем, кто наблюдает (со стороны цели);

F9 — вид со спутника;

F10 — цель.

Потренируйтесь, а потом пересаживайтесь на настоящий "Грач".

## "SUBBATTLE"

И — БРУХ

Г — 1287

О — 359 133

М — ВГА

У — X

Ваша задача — во время патрулирования на подводной лодке обнаружить и разгромить как можно больше вражеских судов и самолетов. После загрузки программы на экране Вы увидите панель управления. Слева, сверху вниз, расположены указатели:

1 — направление обзора перископа;

2 — направление оси корпуса подводной лодки;

3 — датчик скорости;

4 — указатель глубины погружения.

На указателях стрелка показывает реальное состояние этих величин, а красный квадратик то, что Вы задаете.

Внизу, на экране, расположены указатели включения параметров лодки:

— DIESEL/ELEC — переход с дизельного на электрический двигатель (клавиша "E");

— SCOPE — показатель высоты выдвижения перископа (00 — нет перископа и 23 — перископ выдвинут на 23 фута, клавиша "P" — выдвинуть, "O" — убрать);

— SURFACE/DIVE — указатель положения лодки (надводное/подводное);

— CHARGE — подзарядка батарей для электрического двигателя при включенном дизеле (клавиша "B");

— SILENT — бесшумный ход под водой (клавиша "S");

— AA-GUN — зенитная пушка (стреляет, когда сообщается об угрозе воздушной атаки самолетов, клавиша "F").

— DK-GUN — противокорабельное орудие, стреляет по направлению перекрестия перископа (клавиша "G");

— FW DT — передние торпедные аппараты, точность выстрела торпедой достигается при совпадении направления перекрестия перископа, оси подводной лодки (HEAD), и корабля противника (клавиша "T"), первая цифра обозначает наличие готовых торпед, а вторая — боезапас;

— AF TT — задние торпедные аппараты (клавиша "T").

Клавиши поворота перископа обзора (VIEW) "H", "K" или курсорные клавиши "LEFT/RIGHT".

Клавиша "J" — автоматически выравнивает ось подводной лодки по направлению перекрестия перископа.

Клавиша "I" — быстрый взгляд на 180 градусов назад.

F1 — вид через перископ.

F2 — вид через бинокляр (семикратное увеличение). Под водой не работает.

F3 — вид с палубы, удобно для стрельбы по самолетам.

F4 — экран сонара (локация по шумам кораблей под водой).

F5 — экран радара (клавиша "R").

F6 — карта (увеличение масштаба — клавиша "X", уменьшение — клавиша "Z").

F7 — вид подводной лодки сбоку.

F8 — текущие параметры систем подводной лодки.

**Погружение.** Одно нажатие клавиши "ENTER" (на фиксированную глубину). Клавиши "+" и "-" предназначены для частичного подвсплытия или погружения. Клавиша "]" — увеличение скорости подводной лодки.

ALT+C — судовой журнал:

- 1) Тоннаж потопленных кораблей;
- 2) Количество потопленных кораблей;
- 3) Сброшенные на подводную лодку бомбы;
- 4) Количество попаданий в лодку.

#### **Полезные советы.**

1. Торпеды желательно использовать на минимальном расстоянии от кораблей.
2. Если боезапас исчерпан или оружие повреждено, целесообразно уйти под воду.
3. Если что-то не функционирует, см. F8 (OUT — полностью выведен из строя, 4h и 8h — время необходимое для ремонта поврежденного узла, OK — все нормально).

## **"SUMMER GAMES"**

И — ВРУХ

Г — 1987

О — 304 128

М — CGA

У — К

После загрузки игры компьютер запросит, будете ли Вы играть джойстиком. Если — да, отвечайте "YES", если нет — "NO". Затем происходит церемония открытия олимпийских игр (зажигание огня). Нажмите клавишу "ENTER" и Вы выйдете на **меню**.

1. COMPETE IN ALL THE EVENTS (участвуют 8 человек в восьми видах спорта).
2. COMPETE IN SOME EVENTS (выбор количества участников и количества видов спорта на Ваше усмотрение). Выбор производится курсорными клавишами и клавишей "ENTER".
3. COMPETE IN ONE EVENT (выбор количества соревнующихся по одному из восьми видов спорта).
4. PRACTICE ONE EVENT (практика в любом из восьми видов спорта).
5. SOUND: ON/OFF (включение/выключение музыки).
6. SEE WORLD RECORDS (просмотр мировых рекордов в соответствующих видах спорта).

7. OPENING CEREMONIES (церемония открытия олимпийских игр).

8. CLOSING CEREMONIES (церемония закрытия олимпийских игр).

При выборе участников соревнований Вы записываете их имена и выбираете флаг с страны, под которым соответствующий участник выступает. При выборе флага играется гимн этой страны. Теперь немного о видах спорта.

1. **TRIPLE JUMP** (тройной прыжок).

SPACE — старт (разбег).

RIGHT — первых два прыжка.

LEFT+RIGHT — третий прыжок.

2. **ROWING** (гребля).

SPACE — старт.

RIGHT — гребок веслами.

LEFT — обратный ход весел.

3. **HIGH JUMP** (прыжки в высоту).

Управление курсорными клавишами и клавишей "SPACE".

#### **4. JAVELIN** (метание копья).

SPACE — разбег

LEFT — торможение.

Повторное нажатие SPACE — бросок копья.

#### **5. EQUESTRIAN** (конный спорт).

Времени для прохождения этапа отводится 99 секунд.

Управление курсорными клавишами и клавишей "SPACE".

#### **6. FENCING** (фехтование).

Управление курсорными клавишами и клавишей "SPACE".

#### **7. CYCLING** (кольцевые гонки).

SPACE — старт. Вращение педалей осуществляется с помощью курсорных клавиш (вращение отображается в виде стрелки). Участвуют два спортсмена, а экран разбит на две части. На каждой части показано по две дорожки. Нижних две дорожки — за нижним велосипедистом, две верхних — за верхним.

#### **8. KAYAKING** (водный слалом).

Ваша задача пройти во все ворота, которые попадутся на Вашем пути за минимальное время. Если Вы пропустили ворота, то Вам добавляется штрафное время. После прохождения этапа на экран выводится таблица, в которой отображается маршрут со всеми воротами. Если Вы прошли ворота, то штрафное время не добавляется и напротив соответствующих ворот стоит "0". Если Вы пропустили ворота, то Вам добавляется 20 штрафных секунд. Ниже отображается:

TOTAL PENALTY TIME (полное штрафное время);

COURSE TIME (время, за которое Вы прошли всю дистанцию);

FINAL TIME (общее время).

Управление лодкой производится курсорными клавишами.

### **"TAPPER"**

В наше время повальных увлечений собственными предприятиями и магазинами, Вы тоже не избежали соблазна и открыли пивную. Чтобы Ваша пивная пользовалась успехом, нужно соответственно и работать. Вы должны обслужить всех посетителей, но не забывайте подхватывать пустые кружки и не выдавайте лишние. Если Вы не успели поймать или выдали лишнюю кружку пива, то Вы начинаете все сначала.

Если посетители доберутся до Вас и Вы их не успеете обслужить, то Вас выкинут просто за дверь. Иногда Вам на стойке оставляют деньги за пиво. Используя курсорные клавиши, Вы подбегаете к ним и они исчезают. Сразу же на сцене появляется пара девочек, готовых сплясать за эти деньги. Но не медлите с деньгами, потому что их могут украсть. Посетителям которые повернулись и смотрят на выступление девочек пиво не выдавайте до конца выступления. Если же Вы обслужили всех посетителей, то Ваш рейтинг повышается и к Вам будет приходить все больше и больше народу. Если и здесь Вы оказались на высоте, то Вам необходимо подумать об открытии филиалов.

Конкуренты подошли! Вам чертика и Вам нужно угадать в какую кружку он не насыпал яд. Оставив свой бар на заместителя, Вы ринулись в лес и начали обслуживать лесорубов. Среди лесорубов будут попадаться и индейцы (к нам на заработки подались).

После загрузки программы Вы увидите меню:

J — джойстик;

K — клавиатура;

1 — первый уровень;

2 — второй уровень;  
 В — начинающий;  
 А — мастер;  
 Е — эксперт;  
 N — отключение музыки;  
 S — включение музыки.

#### **Клавиши управления:**

UP — перемещение вверх;  
 DOWN — перемещение вниз;  
 RIGHT — перемещение вправо;  
 LEFT — перемещение влево;  
 SPACE — выдача пива.

## **"TENNIS"**

И — LORICIEL  
 Г — 1991  
 О — 749 068  
 M — CGA/EGA/VGA  
 У — К

Думаем, что правила игры в теннис объяснять не стоит, главное — разобраться в меню.

После загрузки первая картинка просит, чтобы Вы выбрали тип дисплея (нажмите цифру). Чтобы убрать заставку, нажмите любую клавишу. В третьей картинке, фамилии создателей игры и, наконец, четвертая картинка — это меню. **Меню:**

MATCH — матч;  
 TOURNAMENT — турнир;  
 RESUME MATCH — резюме матча;  
 RESUME TOURNAMENT — резюме турнира;  
 DEMO — демонстрация.

Поставьте курсор на матч или на турнир, нажмите "ENTER" и заполняйте меню дальше.

1. Препятствия:	2. Сетов в матче:	3. Поверхность корта:	4. Корт:
— легкие - 1		- твердый корт	- центральный корт
— средние - 2 / 3		- травяной	- приморский
— тяжелые - 3 / 5		- глиняный	- загородный клуб

Затем появится таблица с фамилиями игроков и внизу — их параметры:

WINS (победы):	скорость	выносливость
LOSSES (потери):	.....	
% OF WINS (% побед):	удар с права	удар с лева
% LST LOSSES (% подач):	.....	
	сила	точность
	.....	

Выбрав, за кого Вы будете играть, нажмите "ENTER". Снизу появится вопрос: "Кто будет играть: клавиатура или компьютер?" Затем точно так же выбирайте второго игрока.

Выйдя на основную картинку, Вы увидите поле и двух игроков. Сверху над каждым игроком таблица ударов (в основном во время игры надо смотреть на нее).

#### **Клавиши управления.**

##### Для левого игрока:

S — подача;  
 W — мяч уйдет в левую половину поля противника;  
 X — в правую половину поля.

#### Для правого игрока:

L — подача;

O — в левую половину;

." (точка) — в правую половину.

Когда наносится удар, в таблице над игроком он отображается столбиком зеленого цвета. Вдоль столбика расположены разные буквы — это различные удары (низкие, высокие, средние и т. п.).

Удар производится так (на примере левого игрока):

Нажать "S" и, когда столбик доползет до нужного Вам удара (буквы), еще раз нажать "S" (квадрат с буквой закрасится, а столбик поползет дальше). Когда столбик поползет вниз, Вам нужно остановить его на горизонтальной полоске, которая делит красный участок пополам. Чем ближе Вы остановите столбик (третий раз нажав "S") к линии, тем точнее будет удар. Снизу таблицы показано как Вы ударили: " + " — остановились после линии, "-- " — до линии.

F2 — пауза;

ESC — выход на начало игры (еще раз ESC — выход на каталог).

### **"TET 42"**

Эта игра является наиболее удачным вариантом общеизвестной игры "Тетрис". Главное отличие этой игры от обычного "Тетриса" — это то, что в эту игру Вы можете играть вдвоем (в два стакана), устроив между собой соревнование.

#### **Клавиши управления для первого игрока:**

Q — перемещение фигуры влево;

W — вращение фигуры;

E — перемещение фигуры вправо;

Z — увеличение скорости падения фигуры.

#### **Клавиши управления для второго игрока:**

7 — перемещение фигуры влево;

8 — вращение фигуры;

9 — перемещение фигуры вправо;

1 — увеличение скорости падения фигуры.

После того, как Вы загрузили игру, высвечивается окно: "Выбор количества игроков". Если Вы хотите играть один, то нажмите любую из управляющих клавиш для первого игрока, то есть "Q", "W", "E", "Z". Если Вы решили играть вдвоем то нажмите любую из клавиш для второго игрока, то есть "7", "8", "9", "1".

#### **Цель игры:**

В верхней части экрана появляются различные фигуры и опускаются на дно стакана. С помощью клавиш управления Вы должны добиться того, чтобы эти фигурки образовали сплошную линию, без промежутков. Когда линия образовывается, она исчезает, а Вы получаете за это очки. Чем больше линий Вы уничтожите за один раз, тем больше очков получите. Игра состоит из 12 раундов. В первом раунде Вам нужно убрать 5 линий, на втором — 10 и так далее. За окончание первым какого-нибудь раунда даются дополнительные очки. Выигрывает тот, кто за 12 раундов наберет большее количество очков.

## "TETRIS"

Игра — до безобразия простая. Когда Вы ее загрузите появится надпись: "Будете ли Вы пользоваться джойстиком" ("Y" или "N"). Затем два раза нажмите "ENTER". На экране появятся две таблички LEVEL (уровень) от 0 до 9, и HEIGHT (высота заполнения) 0-13.

**Уровень** — Вы выбираете скорость с которой будут падать фигуры.

**Высота заполнения** — это сколько фигур Вам насыпали в стакан до начала игры. Курсорными клавишами выбираете скорость и уровень заполнения, клавишей "ENTER" фиксируете его.

### **Клавиши управления.**

Нажав клавишу "F1", Вы увидите подсказку:

4 — перемещение влево;

6 — перемещение вправо;

5 — кручение;

1 — подсказка (в левом верхнем углу высвечивается фигура, которая будет падать следующей);

8 — повышение уровня в процессе игры;

SPACE — бросать фигуру.

Нажав клавишу "F2", увидите статистику игры. Там показано, сколько и каких фигур упало и их общее количество.

Нажав клавишу "F3", увидите на каком уровне Вы играете.

В левом верхнем углу, над подсказкой, Вы увидите счетчик, показывающий очки и сколько линий Вы сняли. После того, как стакан заполнится и появится надпись "Конец игры", высветится таблица рекордов. Если Вы попали в таблицу рекордов, то напротив того места, которое Вы заняли появится мерцающий квадратик и Вы можете записать свое имя. Нажмите "ENTER" и Вы зафиксируете его.

Для продолжения игры нажмите "Y", если нет, то — "N".

## "TETRISN"

Игра такая же, как и "TETRIS", только добавлены пара фигур и шустрый квадратик.

Квадратик такой нежный! Так что, Вы ничего на него не роняйте и не вздумайте закрыть в замкнутом помещении — погибнет бедняга. С его гибелью игра заканчивается. Нажмите любую клавишу и начинайте снова.

В левом верхнем углу — таблица рекордов. Понизже показано, сколько Вы сняли слоев, уровень на котором Вы играете и сколько заработали очков. Справа, сверху, изображение следующей фигуры. Снизу, над падающей фигурой, еще одна подсказка, показывающая, куда падает фигура.

### **Клавиши управления:**

7 — влево;

8 — крутить;

9 — вправо;

SPACE — бросать.

## "THE AMAZING SPIDERMAN"

И — KEVIN AYRE  
Г — 1991  
О — 197 824  
М — CGA/EGA/VGA  
У — К/Л

В этой игре Вы будете человеком — пауком, блуждающим по лабиринтам. Вы можете ходить по полу, потолку, стенам и стрелять липкими нитями. Выстрелив нитью Вы можете по ней подняться. Если выстрелить нитью наискосок, то можно переправляться через препятствия. Гуляя по лабиринтам, стреляйте по кнопкам, выключателям и тому подобному — будут открываться новые проходы. В лабиринтах есть замаскированные кнопки и Вы их не обнаружите, пока не наступите на них. В левом верхнем углу экрана показано сколько очков Вы набрали, а справа — Вы в полный рост. Когда Вас начинают уничтожать, то Ваше изображение обгадывается до костей. Когда от Вас останется симпатичный скелетик, то игра заканчивается.

В лабиринтах есть комнаты, где можно поправить свое здоровье. Это пустая комната, в центре которой расположен прямоугольник, а пол как бы покрыт мерцающими снежинками.

Если Вы попадете в Вашего врага нитью, то он некоторое время будет парализован.

Перед началом игры выберите монитор. Потом нужно выбрать язык, на котором Вам будут задавать вопросы. После того, как Вы правильно ответите на парочку вопросов, можно приступать к игре.

### *Ответы на вопросы:*

	SPIDER MAN	MYSTERIO	MARY JANE WATSON-PARKER
HEIGHT	5' — 10"	5' — 11"	5' — 8"
WEIGHT	165	175	120
EYES	HEZEL	BLUE	GREEN
HAIR	BROWN	BLACK	RED

В этой таблице ответы не на все вопросы. Те, на которые Вы не найдете ответа просто пропустите (для ввода ответа и для смены вопроса нажмите "ENTER").

Перед игрой появится меню, в котором Вы сможете выбрать:

- 1 — начать игру;
- 2 — уровень до которого Вы дошли (следующую игру можете начинать прямо с него);
- 3 — выйти в DOS;
- 4 — выбрать для управления игрой джойстик — "J" или клавиатуру — "K".

### **Клавиши управления:**

RIGHT — право;

LEFT — влево;

UP — подняться или подпрыгнуть;

DOWN — присесть;

RIGHT+UP — прыжок вправо;

LEFT+UP — прыжок влево;

SPACE+RIGHT — выстрел вправо;

SPACE+LEFT — выстрел влево;

SPACE+UP — выстрел вверх;

SPACE+DOWN — выстрел вниз;

SPACE+RIGHT+UP — выстрел вправо вверх;

SPACE+LEFT+UP — выстрел влево вверх;

SPACE+RIGHT+DOWN — выстрел вправо вниз;

SPACE+LEFT+DOWN — выстрел влево вниз;



Если Вы хотите, чтобы выпущенная Вами нить исчезла, нажмите еще раз "SPACE";  
H — пауза;  
ESC — выход в DOS;  
Не бойтесь падать на голову, Вам это не повредит.

## **"THE BLACK CAULDRON"**

Это — мультипликационная диалоговая игра, отличающаяся от других игр такого типа тем, что пользователю нет необходимости набирать слова или предложения. Все команды управления вводятся с помощью джойстика или функциональных клавиш. Список команд приводится ниже. В соответствии с ним Вы можете управлять Тэрном в его путешествии по королевству Придайн.

### **Команды управления.**

1. Используйте клавиши курсора для перемещения С, Ю, В, З.
2. Для изменения скорости нажмите "F10".
3. Для выбора предмета из списка нажмите "F3" или выберите опцию "NEW OBJECT" из появляющегося меню. Затем выберите предмет, который Вам нужен (курсором) и нажмите "ENTER". Если Вы хотите просмотреть перечень всех предметов, у Вас имеющихся, нажмите "TAB", а затем любую клавишу для продолжения игры.
4. Чтобы рассмотреть объект, выберите опцию "SEE OBJECT" из меню. Нажмите "ESC", и затем, подсветив нужную строку, нажмите "ENTER".
5. В Вашем путешествии возникнет необходимость просмотра области или объекта на экране. Используйте для этого клавишу "F8". Что Вы увидите, будет зависеть от того, где Вы стоите.
6. Чтобы произвести какие-либо действия, например, открыть дверь, Вам надо подойти к ней и нажать клавишу "F6".
7. Прежде, чем использовать какой-либо предмет, выберите его из меню "CHOOSE INVENTORY" и после возвращения в игру нажмите "F4".
8. F1 — подсказка.
9. F2 — вкл / выкл. звука.
10. F5 — сохранение игры.
11. F7 — восстановление игры.
12. F9 — перезапуск (рестарт) игры.
13. CTRL R — модификация типа видеоадаптера.
14. ALT Z — выход DOS.
15. CTRL J — установка, центровка джойстика.

## **"THE CHESSMASTER 2000"**

Достоинством этой игры в шахматы является то, что все возможности и функции вынесены в меню, которое вызывается клавишами "F1"- "F10". Некоторые пункты меню могут вызываться нажатием отдельных клавиш. Эти клавиши указаны напротив соответствующего меню в скобках. Ниже приведены все пункты меню с их объяснением.

### **Клавиша "FF. (HELP)**

- F1 — HELP.
- F2 — PLAYING THE GAME.
- F3 — THE CHESSBOARD.
- F4 — OTHER DISPLAY & SOUND.

F5 — INSTANT REPLAY.  
F6 — SETTING THE BOARD UP.  
F7 — THE GAMES ON DISK.  
F8 — SOME EXTRAS.  
F9 — TO QUIT.  
F10 — MENU DISPLAY ON/OFF.

**Клавиша "F2".**

1. BEGIN NEW GAME (CTRL-N). Начать новую игру.
2. YOUR OPPONENT IS ..... (CTRL-O):
  - HUMAN — играют два игрока;
  - CHESSMASTER — игра с компьютером;
  - AUTOPLAY — компьютер играет сам с собой.
3. LEVEL OF PLAY IS (CTRL-L). Выбор уровня игры. После загрузки программы по умолчанию устанавливается самый низкий уровень: 60 ходов за 5 минут.
  - 60 ходов за 5 минут.
  - 40 ходов за 10 минут.
  - 40 ходов за 30 минут.
  - 40 ходов за 60 минут.
  - 40 ходов за 90 минут.
  - 40 ходов за 120 минут.
  - 40 ходов за 150 минут.
  - 40 ходов за 240 минут.
  - 1 ход за 15 минут.
  - 1 ход за 60 минут.
  - 1 ход за 240 минут.
  - 1 ход за 6000 минут.
4. EASY MODE IS ON/OFF. Легкий режим. Обычно "CHESSMASTER" думает все время, а в этом режиме он думает только, когда Вы ходите.
5. NEWCOMER STULE IS ON/OFF. Стил — новичок. Этот стил является самым легким. Если Вы плохо играете в шахматы, то лучше всего начинать с него, пока Вы не достигнете более высокого уровня.
6. THE STYLE OF PLAY IS ..... Стил игры:
  - NORMAL — нормальный;
  - COFFEEHOUSE — за чашкой кофе;
  - BEST MOVE — лучший ход.
7. THE OPENING BOOK IS ON/OFF. Открыть или закрыть книгу для записи игр.
8. YOU ARE NOW PLAYING ..... Выбор цвета фигур, которыми Вы будете играть:
  - WHITE — белые;
  - BLACK — черные;
9. MAKE THE CHESSMASTER MOVE NOW (INS). Если Вы затрудняетесь сделать ход, то Вы можете запросить подсказки у машины.
10. TAKE BACK THE LAST MOVE (DEL). Каждое нажатие клавиши "DEL" или выбор этого пункта возвращает Вас на шаг назад.

**Клавиша "F3".**

1. THE BOARD IS NOW 3D/2D (CTRL-D). Выбор доски двумерная или трехмерная.
2. THE COLOR IS NOW ON ..... Выбор типа монитора:
  - BLACK & WHITE;
  - RGB MONITOR ONLY;

— COMPOSITE MONITOR.

3. THE BORDER COORDINATES ARE ON/OFF (CTRL-B). Включить/выключить координаты на шахматной доске.

4. THE CLOCK AND MOVE DISPLAY IS ON/OFF. Выключить отображение времени и выполненных шагов на экране.

5. CHANGE THE COLORS (CTRL-PGUP). Изменить цвет. Каждое нажатие CTRL-PgUp или выбор этого пункта меню изменяет цвет.

6. CHANGE THE BACKGROUND (CTRL-PGDN). Изменить фон.

7. ROTATE THE BOARD CLOCKWIZE (CTRL-RIGHT). Поворот доски по часовой стрелке на 90 градусов.

8. ROTATE THE BOARD COUNTENCLOCKWIZE (CTRL-LEFT). Поворот доски против часовой стрелки на 90 градусов.

9. TURN THE BOARD AROUND (CTRL-T). Поворот доски на 180 градусов.

**Клавиша "F4".**

1. DISPLAY CAPTURED PIECES (CTRL-C). В этом режиме Вы можете просмотреть какие фигуры потеряли Вы, а какие противник.

2. LIST MOVES SO FAR (CTRL-Q). В этом режиме Вы можете просмотреть листинг партии. Запись может производиться как алгебраическим способом, так и аббревиатурно-алгебраическим (см. пункт 7 этого меню). Прокрутка производится курсорными клавишами.

3. SHOW THE CHESSMASTER'S THINKING. В этом режиме Вы можете просмотреть как CHESSMASTER перебирает различные варианты:

- PREVIEW — предварительный;
- CURRENT — текущий;
- BEST — лучший.

4. GET ADVICE FROM THE CHESSMASTER (CTRL-A). Посмотреть подсказку CHESSMASTER. В этой табличке дана подсказка и три пункта меню:

- GO FOR IT — выполнить этот ход;
- SUGGEST SOMETHING ELSE — просмотреть по шагам все подсказки;
- EXIT — выход.

5. TEACHING IS NOW ON/OFF. Подсказка всех возможных ходов. Если установлен этот режим, то после набора координаты фигуры, которой Вы будете ходить, компьютер в виде штриховой фигуры отобразит все возможные варианты хода.

6. THE SOUND IS NOW ..... Вместо многоточия может стоять:

- MUSIC — каждый ход будет сопровождаться музыкой;
- BELL — коротким звонком;
- SILENT — молчанием.

7. THE NOTATION IS NOW ..... Этот режим будет устанавливать метод записи партии ALGEBRAIC или ABBREVIATED ALGEBRAIC. Например алгебраическая запись: e2-e4, а аббревиатурно-алгебраическая Qh9. Где: К — король, Q — ферзь, R — ладья, В — слон, N — конь, P — пешка.

8. SLIDING PIECES IS NOW ON/OFF. Перемещение фигуры будет плавным (скользящим) или мгновенным.

9. ENTER YOUR NAME. В этом режиме Вы можете внести свое имя. Имя может состоять из пяти символов.

10. DISPLAY THE BEST VARIATION (CTRL-V). Отображает предварительный просмотр шагов.

**Клавиша "F5".**

1. REPLAY NEXT MOVE (CTRL-R). Просмотр игры. Для просмотра игры необходимо вернуться назад с помощью пунктов 2 и 3 этого меню. Нажимая клавишу "ENTER", Вы будете по шагам просматривать партию.

2. TAKE BACK LAST MOVE (DEL). Вернуться на один шаг назад.

3. TAKE BACK ALL MOVES. Вернуться в начало партии.

**Клавиша "F6".**

1. ENTER PIECES ON THE BOARD. Ввести фигуры на доску, используя клавиши: "K" — король, "Q" — ферзь, "R" — ладья, "B" — слон, "N" — конь, "P" — пешка. Кроме этого, фигуры можно вводить клавишей "INS", при этом Вы будете просматривать все фигуры по очереди. Для того, чтобы убрать фигуру необходимо подвести черный квадрат в позицию этой фигуры и нажать клавишу "DEL". Выбор цвета фигуры осуществляется клавишей "+".

2. CLEAR THE BOARD. Очистить доску от фигур.

3. SET UP THE INITIAL POSITION. Установка начальной позиции.

4. RETURN TO THE PREVIOUS POSITION. Возврат в предыдущую позицию.

5. THE SIDE TO MOVE FIRST IS WHITE. Кто первым начинает ход — черный или белые.

**Клавиша "F7".**

1. SAVE THE CURRENT GAME TO DISK. Сохранить игру. Высвечивается меню, в котором надо указать имя файла, под которым будет сохранена игра. Игра сохраняется в текущей директории.

2. LOAD A GAME FROM DISK. При выборе высвечивается меню с именами файлов сохраненных партий.

**Клавиша "F8".**

1. ANALYZE A GAME. Анализ игры.

— START ANALYSIS. Старт анализа.

— ANALYZE MOVES FOR:

• BOTH SIDES — анализ для обеих сторон;

• WHITE — анализ для белых фигур;

• BLACK — анализ для черных фигур.

— PRINTING IS NOW ON/OFF (CTRL-P). Включение/выключение принтера.

— DISK FILE CMANL OUTPUT IS ON/OFF. Сохранять или не сохранять файл под именем CMANL.

— TAKE BACK LAST MOVE (DEL). Вернуться назад на один шаг.

— TAKE BACK ALL MOVES. Вернуться в начало.

— QUIT ANALYSIS. Выход из этого режима.

2. SOLVE FOR MATE.

— START SOLVING FOR MATE. Старт.

— SIDE TO MATE IS:..... Выбор белых, черных.

— MATE IN NOW MANY MOVES? ... Выбор количества шагов от 1 до 10.

— QUIT SOLVE MATE. Выход.

— PUBLIC SERVICE MESSAGE.

3. SAVE THIS SET-UP. Сохранить все произведенные установки.

4. RETURN TO "FACTORY SET-UP". Востановить все начальные установки.

5. PRINT ALL MOVES SO FAR TO THE PRINTER. Распечатать все ходы.

6. PRINTING IS NOW ON/OFF (CTRL-P). Принтер включен/выключен.

**Клавиша "F9".**

1. CONTINUE THE CHESSMASTER 2000 — остаться в CHESSMASTER.

## 2. LEAVE THE CHESSMASTER 2000 — выход в DOS.

### Клавиша "F10".

Клавиша "F10" используется для временного убирания таблиц меню. Повторное нажатие этой клавиши возвращает меню на экран.

## "THE CICLES"

И — ACCOLADE

Г — 1990

О — 546 122

М — BGA

У — К

Мотогонки... Это всегда очень захватывающе, даже если Вы только зритель, а уж если участвуете сами, то это и вовсе великолепно! Причем Вы можете попробовать себя в качестве гонщика на различных по мощности мотоциклах и разных по сложности трассах.

После загрузки программы на экране высвечивается заставка к игре с изображением мотоциклов, входящих в крутой вираж. Если Вы некоторое время не будете трогать клавиатуру, то увидите, кто конкретно занимался изготовлением данной программы, а немного погодя, увидите и демонстрационную игру. В случае, если Вам это все не требуется, нажимайте "ENTER" или "SPACE" и выходите на первое меню выбора.

### Меню 1.

а) Практика (изображение секундомера). Этот режим позволяет потренироваться в прохождении выбранного в последующем трека.

б) Одиночный рейс (символическое изображение трека). В этом режиме Вы участвуете уже в настоящих соревнованиях, но лишь на одном, выбранном позже треке. Перед соревнованиями Вас ожидает квалификационный заезд, результаты которого влияют на Ваше стартовое положение — чем быстрее Вы проедете круг, тем меньше мотоциклов будет перед Вами на старте.

в) Круговой чемпионат (изображение кубка). Вы участвуете в гонках на всех треках по очереди, набирая после каждой гонки соответствующее занятому месту количество очков. По окончании каждого заезда, Вы увидите сводную таблицу с результатами всех участников соревнований. Занятое Вами место будет выделено миганием.

Выбор одного из трех указанных вариантов производится простым перемещением двойной желто-красной рамки курсорными клавишами "LEFT-RIGHT". Выбранный вариант остается в обрамлении желтой рамки. Но это уже после того, как Вы нажали курсорную клавишу "DOWN" и красная рамка переместилась на следующий пункт данного меню.

г) Уровень сложности (изображение гоночного шлема на шкале постепенно темнеющих красных прямоугольников). Всего их — пять. Слева — простейший, когда для управления мотоциклом достаточно лишь курсорных клавиш, а справа — самый трудный, приступая к которому, Вы должны научиться переключать скорости, выдерживать нужные обороты двигателя, учитывать состояние своих шин, покрытия трека и т. д. Выбор производится так же — клавишами "LEFT-RIGHT", а переход к следующему пункту меню — клавишей "DOWN".

д) Ввод Вашего имени. Здесь Вы можете набрать любые необходимые Вам 11 символов латинского шрифта, которые будут сопровождать Вас на протяжении всей игры.

е) Количество кругов. Максимальное значение — 99, независимо от того, какую поездку Вы выбрали. Чтобы изменить выбор, Вы опять можете передвигать красную рамку с помощью курсорных клавиш. Для перехода к следующему меню нажмите "SPACE".

### Меню 2.

В этом меню Вы можете выбрать один из треков для тренировки, одиночной гонки или

начальный трек в кубковых соревнованиях. Вам представлены треки, которые расположены в: Японии, Австралии, США, Испании, Италии, Германии, Австрии, Югославии, Голландии, Бельгии, Франции, Англии, Швеции, Чехословакия и Бразилии.

Выбрав режим "INFO", Вы сможете посмотреть краткую характеристику каждого трека.

### **Меню 3.**

Вам предоставляется на выбор три мотоцикла — в классе 125, 250 и 500 куб. см.

Каждый из них обладает своими достоинствами. Вот их некоторые отличительные характеристики.

#### **125 куб. см.**

Двигатель: 54\*54,5 мм, жидкостное охлаждение, одноцилиндровый.

Коробка передач: шестискоростная.

Шины: "Michelin"

#### **250 куб. см.**

Двигатель: 54\*54,5 мм, жидкостное охлаждение, двухцилиндровый.

Коробка передач: шестискоростная.

Шины: "Michelin"

#### **500 куб. см.**

Двигатель: 56\*50 мм, жидкостное охлаждение, четырехцилиндровый.

Коробка передач: шестискоростная.

Шины: "Michelin"

Переход от мотоцикла к мотоциклу осуществляется курсорными клавишами "UP-DOWN", а выбор — "ENTER". Теперь будьте готовы — гонка начнется через пару секунд.

### **Управление.**

Если Вы выбрали легчайший уровень, то для управления мотоциклом, кроме курсорных клавиш больше ничего не понадобится. В соответствии с нажимаемой клавишей Ваш мотоцикл движется вправо/влево или ускоряется/замедляется.

Максимум, что здесь с Вами может случиться — это столкновение с другим мотоциклом (результат зависит от разницы скоростей!) или неспешная прогулка по газону. На следующих уровнях сложности Вам уже придется учитывать и массу других факторов.

Рассказывать более подробно наверно не имеет смысла, так как тогда играть на наш взгляд будет менее интересно. Вся игра сопровождается хорошим звуковым оформлением.

Графика оценивается "на отлично".

*Остается лишь определить некоторые клавиши:*

I — вкл./выкл. таймера;

A, SPACE — повышение передач;

Z, ENTER — понижение передач;

UP — увеличение скорости;

DOWN — уменьшение скорости;

RIGHT — вправо;

LEFT — влево;

ESC — выход на предыдущее меню;

CTRL+J — джойстик;

CTRL+K — клавиатура;

CTRL+Q — отключение музыкального сопровождения;

CTRL+X — выход в DOS;

CTRL+S — вкл./выкл. звука.

Удачи Вам!

## "THE CIVILIZATION"

### 1. Вступление.

Данная программа позволяет Вам попробовать свои силы в роли главы развивающейся цивилизации. Вам предлагается определить стратегию развития, наметить оптимальные пути продвижения к благосостоянию и, в конечном итоге, достичь вершины расцвета.

Итак, после загрузки программы перед Вами появляется меню, предлагающее определить тип монитора.

#### SELECT GRAPHICS MODE:

1. VGA (256 COLOR) — 256 цветов;
2. MCGA (256 COLOR) — 256 цветов;
3. EGA (16 COLOR) — 16 цветов;
4. Tandy 1000 (16 COLOR) — 16 цветов.

После нажатия соответствующей клавиши Вы переходите ко второму меню для выбора звукового сопровождения.

#### SELFCT SOUND MODE:

1. NO SOUND PLEASE (игра без звука);
2. IBM SOUNDS (здесь и далее различные музыкальные расширения компьютера);
3. TANDY SOUNDS;
4. ADLID/SOUND BLASTER;
5. ROLAND MT-32 MIDI BOARD;
6. CUSTOM SOUND DRIVER.

Нажмите необходимую клавишу в соответствии с возможностями Вашего компьютера.

Далее Вам предлагается выбрать тип управления игрой.

1. MOUSE AND KEYBOARD (мышь и клавиатура);
2. KEYBOARD ONLY (только клавиатура).

### 2. Главное меню и обложке сведения.

После настройки параметров программы Вы переходите к **игровому меню**:

START A NEW GAME (начать новую игру);

LOAD A SAVED GAME (загрузить отложенную игру);

EARTH (просмотреть информацию о развитии и формировании Земли и перейти к игре, компьютер сформирует континенты, которые полностью соответствуют настоящему облику планеты);

CUSTOMIZE WORLD (настроить стартовую позицию);

VIEW HALL OF FAME (просмотреть список лучших игроков).

Теперь более подробная информация по каждому пункту меню.

#### **START GAME.**

После выбора данного пункта Вам будет предложена информация о развитии и формировании Земли. Перевод этого сообщения приведен ниже.

Мрачная холодная пустыня, абсолютно не пригодная для жизни — это наша Земля в начале своего становления. Но теплые солнечные лучи сделали свое дело и мощнейшие природные силы, пробудившиеся от бесконечно долгого сна, взломали хрупкую кору Земли. Шло время и бесформенные континенты постепенно приобретали привычные очертания. В результате их движения возникали и пропадали горные массивы, взрывались вулканы, изрыгая огненную лаву и наполняя атмосферу неизвестными газами, происходили сильнейшие землетрясения, коренным образом изменяющие облик планеты и порождающие разрушительные цунами. В этом водовороте огня, ветра и воды появились первые формы жизни на Земле: крошечные организмы, клетки, амёбы и другие микроскопические

обитатели. Слабое семя жизни набирало силу и распространялось по континентам, пересекая все климатические пояса.

Прошли столетия, унося в прошлое эпоху гигантских рептилий, динозавров и мамонтов. И вот, наряду с естественным отбором, инстинктами и повадками, природа создала Высшую форму жизни — Человека, у которого стали проявляться первые слабые проблески разума. Шло время и человек стал добывать огонь, изготавливать орудия труда и оружие, что дало возможность заниматься охотой, земледелием и рыбной ловлей. Тогда же на Земле появились первые поселения, расположенные недалеко от рек и озер, племена со своими лидерами и семьи со сложившимся укладом жизни. Детство человечества ушло в прошлое, а люди научились использовать природные силы для своих нужд, проникли в морские глубины и полетели в космос.

На этом вступление заканчивается, а Вам предстоит выбрать один из пяти уровней сложности игры.

#### DIFFICULTY LEVEL:

CHIEFTAIN (EASIEST) — вождь (легчайший);

WARLORD — рыцарь;

PRINCE — принц;

KING — король;

EMPEROR (TOUGHEST) — император (сложный).

Теперь необходимо решить, сколько цивилизаций будет соперничать с Вами.

#### LEVEL OF COMPETITION:

7 CIVILIZATIONS — 7 цивилизаций;

6 CIVILIZATIONS — 6 цивилизаций;

5 CIVILIZATIONS — 5 цивилизаций;

4 CIVILIZATIONS — 4 цивилизаций;

3 CIVILIZATIONS — 3 цивилизаций.

Далее Вам предстоит выбрать название цивилизации, интересы которой Вы будете представлять, а также ввести имя монарха, если Вас не устраивает вариант предложенный компьютером.

После выполнения вышеуказанных действий на экране появится игровое поле, на котором в центре будет схематически изображена повозка первых поселенцев (SETTLERS) с пояснением окружающей ее обстановки.

Перевод пояснений к обстановке приведен ниже:

ARCTIC — снег;	GOLD — золото;	OCEAN — океан;
COAL — уголь;	GRASSLAND — пастб;	OIL — нефть;
DESERT — пуст;	HILLS — холмы;	PLAINS — равнины;
FISH — стаи рыб;	HORSES — табуны;	RIVER — река;
FOREST — лес;	JUNGLE — джунгли;	SWAMP — болото;
GAME — дичь;	MOUNTAINS — горы;	TUNDRA — тундра;
GEMS — драгоцен;	OASIS — оазис;	VILLAGE — деревня.

И, в заключение, несколько слов об информации, расположенной слева от игрового экрана. В верхнем углу имеется прямоугольник с общей игровой картой, которая будет заполняться Вами по мере исследования неизведанных территорий. Чуть ниже, в голубом окне, с течением времени, Вы можете увидеть общий вид резиденции монарха, который отвечает за успешное развитие цивилизации. Еще ниже изображен календарь, начинающий отсчет неумолимого времени с 4000 года до Рождества Христова (4000 BC). Справа от него находится голубой индикатор развития науки, постепенно меняющий свой цвет, в зависимости от успеха ученых в достижении поставленной Вами цели. Ниже отображается



сумма денег, которыми располагает цивилизация для осуществления разнобразных операций. Правее находятся еще три числа (в начале игры это 0, 5, 5), которые обозначают процент отчислений на накопления населения, процент от суммы взыскиваемых налогов, поступающий в бюджет страны и на развитие науки соответственно.

В самой нижней части информационной панели приводится следующая информация:

- название Вашей цивилизации (ZULU);
- наименование воинской части, выполняющей очередной ход (CHARIOT);
- состояние, которое может преодолеть воинская часть (MOVES: 2);
- название города к которому она принадлежит (ZIMBABVE);
- название места дислокации, где расположено Ваше подразделение (DESERT).

Теперь приведем перевод сообщений, которые выдает программа во время игры в процессе развития событий. Перед первым ходом на экране появятся:

— Вашей первой задачей является основание города, который станет столицей будущего государства. Располагайте города в благоприятных районах местности, недалеко от рек, пастбищ, а также вблизи угольных шахт и территорий, богатых разнообразными ресурсами (золото, драгоценностями и т.д.).

После основания столицы Вы можете прочитать следующее:

— В каждом Вашем городе могут быть построены различные сооружения, способствующие развитию цивилизации или сформированы новые воинские части для защиты Ваших границ и захвата новых территорий. В одном городе может одновременно формироваться или строиться только один тип воинской части или одно сооружение по Вашему выбору. В любой момент приказ о строительстве какого-либо объекта или о формировании армии может быть изменен. Для этого необходимо перейти к информационному экрану данного города и, используя опцию "CHANGE" (изменить), выбрать в появившемся меню необходимый пункт. Более подробно сведения о клавишах управления приведены ниже.

Пройдет несколько лет и Вам будет предложено выбрать одно из направлений развития науки из следующего меню:

- ALPHABET — алфавит;
- MASONRY — строительство из камня, кирпича;
- BRONZE WORKING — изготовление изделий из бронзы;
- CEREMONIAL BURIAL — похоронные обряды;
- HORSEBACK RIDING — верховая езда;
- THE WHEEL — колесо;
- POTTERY — гончарное дело.

Подведите курсор к требуемой позиции и нажмите "ENTER". Ученые приступят к исследованиям в выбранном Вами направлении науки. Если определение необходимого раздела науки вызывает трудности, прислушайтесь к аргументированному совету ученых, которые помогут Вам принять соответствующее решение. Текст сообщения о рекомендуемом развитии науки появляется в окне, расположенном в левом нижнем углу экрана.

#### **LOAD A SAVED GAME.**

После выбора данной опции компьютер задаст Вам вопрос:

— На каком диске находятся файлы отложенного состояния игры? D:

Нажмите соответствующую букву и клавишу "ENTER". Для выхода в основное меню нажмите "ESC".

После выбора диска Вы попадете в таблицу текущих положений игры. Используя курсорные клавиши выберите нужную строку и нажмите клавишу "ENTER". Компьютер

загрузит отложенную позицию и Вы сможете продолжить игру.

### **BARTH.**

Действия, связанные с выбором этой опции, аналогичны тем, которые описаны в разделе "START GAME", за исключением того, что облик планеты, на которой будет происходить развитие цивилизаций, полностью соответствует облику Земли.

### **CUSTOMIZE WORLD.**

Данная опция позволяет Вам настроить начальные условия игры по своему усмотрению. Итак, после выбора данного пункта на экране последовательно появятся:

**LAND MASS** (величина отдельных участков суши)

- **SMALL** (маленькие участки — острова);
- **NORMAL** (средние участки — острова и материки);
- **LARGE** (большие участки — материки).

**TEMPERATURE** (преобладающая температура на планете)

- **COOL** (холодная);
- **TEMPERATE** (средняя);
- **WARM** (теплая).

**CLIMATE** (климат)

- **ARID** (засушливый);
- **NORMAL** (умеренный);
- **WET** (влажный).

**AGE** (возраст планеты)

- **3 BILLION YEARS** (3 миллиарда лет);
- **4 BILLION YEARS** (4 миллиарда лет);
- **5 BILLION YEARS** (5 миллиарда лет).

Картинки, расположенные слева от приведенных выше меню, помогут Вам сделать правильный выбор. Дальнейшие Ваши действия аналогичны тем, которые описаны в разделе "START GAME".

### **VIEW HALL OF FAME.**

Эта опция меню предоставляет возможность увидеть таблицу пяти лучших результатов игры. В таблице указано:

- имя императора (**MAO TSE TUNG**);
- название цивилизации и год окончания ее развития (**CHIEF OF THE CHINESE TO 2100 AD**);
- численность населения страны (**POPULATION 5590.000**);
- счет игры и уровень сложности (**SCORE: 660 (CHIEFTAN)**);
- общий рейтинг цивилизации (**CIVILIZATION RATING: 17%**).

### **3. Полезные советы, выдаваемые компьютером.**

Для защиты границ государства от нашествий варваров и от посягательств врагов, Вам придется сформировать армию, способную отразить атаки врага. После формирования первой воинской части Вы прочтете:

— В Вашем государстве сформировано первое воинское подразделение, которое Вы можете перемещать с помощью курсорных клавиш, а также отдавать специальные приказы, используя опции меню "ORDERS".

Воинские части успешно применяются для освоения новых территорий, для расширения границ государства, для ведения захватнических войн, а также для защиты интересов страны.

И вот, наконец, сделан первый ход, который компьютер прокомментирует следующим сообщением:

- Используйте воинские части для защиты городов от варваров и вражеских армий, а

также для атак на противника.

Наиболее эффективной наступательной силой обладают легионы (LEGIONS), колесницы (CHARIOTS) и катапульты (CATAPULTS), поэтому желательно использовать их для захвата новых территорий.

С помощью "SETTLERS", Вы сможете не только основать новые города, но и построить дороги, оросительные системы и шахты для добычи полезных ископаемых.

Для успешного развития цивилизации Вам будет необходимо строить новые города. Если Вы испытываете затруднения в выборе подходящего места для основания городов, перемещайте "SETTLERS" до тех пор, пока на экране не появится следующее сообщение:

— Похоже, это подходящее место для основания города.

Используйте опцию "FOUND NEW CITY" (основание нового города) из меню "ORDERS" или нажмите клавишу "B" для основания города в том месте, где располагается "SETTLERS".

После этого компьютер выдаст название нового города, который реально существовал в данном государстве, а Вы можете изменить название по своему усмотрению.

На протяжении всей игры на экране будут периодически появляться основополагающие законы развития цивилизации (GENERAL PRINCIPLES). Их перевод приведен ниже.

#### **GENERAL PRINCIPLES 1:**

— Защищайте Ваши города минимально одним, лучше двумя воинскими подразделениями с хорошей оборонительной способностью;

— Равномерно развивайте построенные города, не забывая о том, что основание новых повысит могущество Вашей цивилизации;

— Не формируйте воинские подразделения больше, чем необходимо для защиты границ от варваров и от неприятельских армий. Ситуация может выйти из под контроля и привести к катастрофе.

#### **GENERAL PRINCIPLES 2:**

— Заключите мир с наиболее сильными соседями, с которыми граничит Ваше государство и, одновременно попытайтесь расправиться со слабейшими;

— Подумайте о смене Вашей формации на монархию, когда уровень развития городов достигнет шестой или седьмой ступени;

— В то время, как Ваша цивилизация развивается, не забывайте посылать дипломатов (DIPLOMATS) для изучения роста Ваших оппонентов. Используйте караваны (CARAVANS) для укрепления торговых отношений с другими цивилизациями и для усиления Вашей экономики.

#### **4. Игровое меню.**

Перейдем теперь к расшифровке меню, которое расположено в верхней части игрового экрана.

#### **GAME ORDERS ADVISORS WORLD CIVILOPEDIA**

Нажав клавишу "ALT" и первую букву какойнибудь опции, Вы попадете в небольшое подменю.

**GAME** (настройка параметров игры). Итак, после нажатия "ALT+G" на экране появится:

**TAX RATE** — распределение доходов государства на пополнение бюджета (TAX) и на развитие науки (SCIENCE).

**LUXURIES RATE** — с помощью этой опции Вы можете перераспределить сумму отчислений на развитие науки и направить высвободившиеся средства на личное накопление населения страны. (см. раздел 2)

**FIND CITY** — эта опция позволяет отыскать любой город (Ваш или противника), который находится на территории, обследованной Вашей цивилизацией.

**OPTIONS** — с помощью этого режима Вы можете включить или выключить:

- **INSTANT ADVICE** — сообщения приведенные в разделе 3;
- **AUTOSAVE** — автоматическое сохранение промежуточного состояния игры по истечении определенного промежутка времени;
- **END OF TURN** — появление данной надписи по окончании очередного хода;
- **ANIMATIONS** — картинки, на которых изображается развитие Ваших городов;
- **SOUND** — звуковое сопровождение к программе;
- **ENEMY MOVES** — режим открытого передвижения вражеских сил;
- **CIVILopedia TEXT** — появление текста, который описывает открытие Ваших ученых;
- **PALACE** — периодически появляющуюся картинку, на которой изображен постепенно строящийся дворец главы государства.

Индикатором включенной опции служит галочка, стоящая справа от указанного пункта меню. Ее отсутствие означает, что данный режим игры выключен.

**SAVE GAME** — сохранение промежуточного состояния игры в любой момент времени. Дальнейшие Ваши действия аналогичны тем, которые описаны в разделе 2 при рассмотрении опции главного меню **"LOAD A SAVED GAME"**.

**REVOLUTION!** — используйте этот режим для того, чтобы поменять политический строй государства. После выбора этой опции на экране появится:

- **NO, THANKS** — отказаться от смены правительства;
- **YES, WE NEED A NEW GOVERNEMENT** — совершить революцию и поставить во главе страны новых политических лидеров. Список общественно — экономических формаций, доступных Вашей цивилизации, появится при следующем ходе. Используя курсорные клавиши, выберите необходимую опцию и продолжайте игру.

**RETIRE** — после выбора этой опции и подтверждения своих действий (**YES, QUIT**) перед Вами появятся графики, отражающие развитие всех цивилизаций, участвующих в игре. После этого Вы переходите к таблице лучших результатов, а затем, просмотрев, рекламную заставку выходите из игры.

**QUIT TO DOS** — опция аналогична указанной выше. Отличие состоит в том, что Вы выходите из игры сразу, минуя описанные выше режимы.

## **"THE DAM BUSTERS"**

**"DAM BUSTERS"** — это не просто еще один имитатор полета со своими эффектами. Во время полета Вы играете роли пилота, переднего и заднего стрелков, бомбометателя, штурмана и инженера. Вы должны все это делать, находясь над вражеской территорией, где постоянно рыщут прожекторы и разрываются снаряды.

Вы должны будете поддерживать связь со своим инженером и проверять, не слишком ли высока нагрузка на двигатели, в случае, если в них попадет снаряд.

Как штурману, Вам надо будет отмечать свою позицию на карте и командовать пилоту изменять курс при необходимости. Это может показаться легкой работой, но не забывайте, что Вы должны одновременно вести самолет, отыскивая города, промышленные центры и дамбы.

Передний и задний стрелки выполняют похожую работу. Когда Вы обнаружите вражеский комплекс, Вы должны будете взять их роль на себя и расстреливать прожекторы, аэролаты и истребители неприятеля.

Пилот должен остерегаться пролетать слишком близко от городов. Если Вы не будете следить за приборами, у Вас может заглохнуть или перегреться мотор и Вы погибнете.

У каждого члена экипажа есть свой экран, приборами на котором можно управлять с помощью клавиатуры или джойстика. Вы должны просматривать их время от времени. Это не так тяжело, как кажется.

Управление очень чувствительное и на самолете летать легко. С атаками вражеских орудий и прожекторами можно быстро справляться, если у Вас есть несколько часов легкого опыта.

"DAM BUSTERS" — отличное развлечение, которое можно рекомендовать каждому. Любители трех видов игр — аркадной, стратегии и имитации найдут здесь то, что им надо.

После загрузки программы на экране появится меню:

- 1) достижение дамбы;
- 2) Английский канал;
- 3) Скемптонский аэродром (Англия).

Первых два пункта меню в основном необходимы для тренировки. При выборе третьего пункта меню, на экране появляется разведрапорт, который обрисовывает обстановку и задачу.

#### **Управление.**

- F1 — лицевая панель самолета.
- F2 — место переднего стрелка.
- F3 — место заднего стрелка.
- F4 — бомбовый отсек.
- F5 — место штурмана (карта).
- F6 — пульт управления полетом (место инженера).
- F7 — пульт управления шасси и закрылками (место инженера).
- F8 — рапорт о боевой обстановке и сообщении о повреждениях.
- S — включение звука.
- Q — выключение звука.
- ESC — пауза.

#### **Органы управления на месте инженера:**

- F7 — пульт управления шасси и закрылками.
  - TRIM (крен). Крен управляет рулем и изменяет направление движения самолета.
  - LANDIG GEAR (шасси).
  - FUEL (горючее). Циферблат показывает количество оставшегося бензина.
  - FLAPS (закрылки).
- F6 — пульт управления полетом.
  - BOOSTER GAUGES — указатели угла поворота лопастей.
  - BOOSTER — органы управления углом поворота лопастей.
  - RPM GAUGES — указатели газа.
  - THROTTLES — управление регулировкой газа.

#### **Взлет.**

1. Назначить маршрут полета, указав цель на карте (F5).
2. Войти в "F7" и поднять закрылки (переводом указателя FLAPS в положение D).
3. Войти в "F6" и установить на максимум угол поворота лопастей "BOOSTERS". Перенести ручки газа всех 4-х моторов в максимальное положение.
4. Перейдите в "F1". Самолет начинает двигаться по взлетной полосе. Перед самым концом взлетной полосы, одновременным нажатием клавиш "SPACE" и "DOWN" Вы взлетаете. Затем Вы убираете шасси (F7). Входите опять в "F1" и выставляете курс на цель, совместив две красные черточки с центральными отметками на приборе. Это Вы производите клавишами "LEFT/RIGHT".

### **Воздушный бой.**

Вы должны уничтожать все летящие самолеты и прожекторы. Клавиша "F2" — передний стрелок, клавиша "F3" — задний стрелок. Прицел перемещается с помощью курсорных клавиш, огонь — клавиша "SPACE".

### **Бомбардировка.**

При подлете к цели (периодически посматривайте на карту), клавишей "F4" входите в бомбовый отсек, и опускаете правый, левый или оба вместе рычаги. Для выбора рычага — клавиши "LEFT/RIGHT", для опускания рычага — одновременное нажатие клавиши "SPACE" и "DOWN". Затем по "F2" переходите на место переднего стрелка. При подлете к цели у Вас вместо прицела для стрельбы появится прицел для бомбометания. Цель отображается в виде красной точки. Когда красная точка попадет в перекрестие прицела сбрасывайте бомбы нажатием клавиши "SPACE".

## **"TNEXDER"**

И — SIERRA ON LINE

Г — 1987

О — 340 345

М — BGA

У — К

"TNEXDER" — это одна из разновидностей лабиринтных игр. В роли героя игры Вы путешествуете по лабиринту. Вас атакуют различные летающие предметы, которые Вы должны уничтожать с помощью имеющейся у Вас лазерной пушки. Кроме летающих предметов Вам будут встречаться препятствия, которые Вы также должны расстреливать. Для того, чтобы добраться до верхних уровней лабиринга, одновременное нажатие двух курсорных клавиш превращает Вас в самолет. Обратное превращение осуществляется нажатием клавиши "DOWN" или при столкновении самолета с препятствием.

При прохождении лабиринта внимательно следите за уровнем энергии. Энергия у Вас тратится при стрельбе, от соприкосновения с летающими предметами и при попадании в емкость с кипящей жидкостью. Энергией Вы можете запастись, уничтожая с помощью пушки предметы в виде грибов, пауков и т. д. На особо трудных участках можно включить защиту, на время действия защиты при соприкосновении с предметами энергия у Вас не убывает.

Внизу экрана в виде убывающей полосы отображается Ваша жизнь и время действия защиты, если она включена, а также количество набранных Вами очков.

### **Клавиши управления.**

Движением робота Вы управляете с помощью курсорных клавиш. Одновременное нажатие двух курсорных клавиш приводит к превращению в самолет. Обратное превращение осуществляется нажатием клавиши "DOWN".

SPACE — огонь из лазерной пушки.

Z — включение защиты.

M — включение/выключение звука.

Q — выход в DOS.

## "TOP GUN"

И — KONAMI  
Г — 1991  
О — 1 801 413  
М — VGA/VGA  
У — К/Д/М

### Основное меню:

Из основного меню Вы можете выбрать игру с одним или двумя игроками, управление с джойстика или клавиатуры. Только второй игрок может выбрать джойстик.

Для игры с машиной выберите опцию "COMPUTER CONTROLLED" для игрока 1 и "KEYBOARD" или "INDUSTRY STANDARD JOYSTICK" — джойстик, если он подключен к Вашему компьютеру — для игрока 2.

В случае с двумя игроками выберите "KEYBOARD" для игрока 1 и "KEYBOARD" или "INDUSTRY STANDARD JOYSTICK" для игрока 2.

### Порядок игры:

Вы — высококвалифицированный летчик — истребитель. Ваш F-14 — мощный, маневренный самолет, оснащенный 20 — мм пушкой, самозводящимися ракетами, высокоточными магнети́чными сигнальными ракетами. Уничтожьте транспортный самолет и вовлеките вражеский истребитель в воздушный бой. Используйте радар для определения местоположения противника. Постарайтесь точно выстроить в линию Вашу цель и прицел пушки или ракеты — затем стреляйте. Полный набор возможностей современного оружия F-14 позволяет Вам выиграть сражение без потерь.

При игре с компьютером — в Вашем распоряжении имеются 3 самолета. Компьютер управляет вражескими самолетами. Ваша задача — уничтожить 3 самолета противника при потерях не более двух своих самолетов. Если задача выполнена успешно — Вам предстоит выполнить новую миссию, где Вы встретитесь с более маневренными машинами и более квалифицированными пилотами. Если три Ваших самолета поражены — Вы проиграли.

В игре с двумя игроками каждый пилот имеет 3 истребителя. Кто уничтожит все машины противника — тот и победитель.

Если у Вас есть желание попрактиковаться, хороший вариант — выбрать игру с двумя игроками и играть с самим собой. Неуправляемый самолет противника будет медленно удаляться и Вы сможете спокойно поупражняться в управлении самолетом и вооружением.

### Начало игры:

Вы начинаете игру с картинки, показывающей число самолетов у каждого игрока. При игре с компьютером, каждый раз когда Ваш самолет подбит или когда Вы поразили 3 воздушных судна противника, появляется эта заставка. При другом варианте игры — она появляется каждый раз при поражении самолета одного из игроков. Программа продолжается автоматически после этого через несколько секунд.

### Оборудование кабины:

После отрыва от земли Вы увидите экран, разделенный пополам, что дает Вам возможность обзора как изнутри кабины, так и через верх кабины своего самолета и самолета противника. При игре с компьютером обзор из Вашего самолета находится справа. При игре с оппонентом кабина игрока 1 находится слева, игрока 2 — справа.

### Индикация:

- А — скорость;
- В — высота;
- С — прицел оружия (центр пересечения воображаемых диагоналей — пушки, квадрат — область наведения ракеты, без прицела — сигнальные ракеты);
- Д — индикация выбранного оружия;

Е — индикация нахождения самолета противника (снизу/сверху);  
 F — индикация положения самолета;  
 G — температура пушки;  
 H — шкала повреждения;  
 I — радар;  
 J — индикатор перегрузки;  
 K — включение обратного отсчета ракеты;  
 L — линия горизонта.

#### Управление самолетом:

	игрок 1	игрок 2
набор высоты	A	6
снижение	Q	9
выраж. вправо	E	8
выраж. влево	W	7
выбор оружия	ALT	DEL
огонь	R	ENTER
увеличить тягу	ESC	"-"
уменьш. тягу	TAB	"+"

### "TOWER TOPPLER"

И — HPWSON  
 Г — 1988  
 О — 123 082  
 М — RGA  
 У — К

В этой игре Вы управляете маленьким поросенком, который, приплыв на подводной лодке к башне и высадившись на нее, должен подняться наверх. Вокруг башни можно проходить по карнизам, а через нее — по проходам, подниматься на подъемниках вверх и опускаться вниз.

Когда Вы путешествуете по башне, Вам мешают множество различных предметов, которые перемещаются вверх/вниз ст. карниза к карнизу, или вокруг башни. Есть белые прыгающие шарики которые нужно уничтожать, стреляя клавишей "SPACE" и стоя на месте (сочетание клавиш движения и огня приводит к прыжку). Уничтожать так же необходимо барьеры (белые небольшие квадратики), мимо которых нельзя ни пройти, ни перепрыгнуть. Есть еще одно препятствие, предмет типа "бумеранг", который вылетает посередине экрана и летит прямо на Вас. От него трудно увернуться, но он может и помочь на некоторых башнях, когда Вы не сможете пройти дальше. В этом случае Вам только необходимо встать на карниз и ждать, когда Вас собьют на нижний карниз. После этого продолжайте движение вперед.

На карнизах есть провалы и один кирпичик, которые необходимо перепрыгивать. Есть и замаскированные провалы, как только Вы на них встанете — сразу же провалитесь. Старайтесь запоминать где находятся эти замаскированные провалы, чтобы в следующий раз их перепрыгнуть.

На прохождение одной башни Вам дается определенный отрезок времени. На каждую очередную башню Вам добавляется 100 единиц дополнительного времени. У Вас всего 3 жизни, но за каждые 5000 очков добавляется еще одна. Жизнь теряется по окончании времени или, когда Вы упадете в океан. Вам необходимо пройти 9 башен.



### **Клавиши управления:**

UP — движение вверх (на подъемнике).

DOWN — движение вниз.

RIGHT — движение вправо.

LEFT — движение влево.

SPACE — когда стоите на месте — стрельба, если движетесь — прыжок.

F1 (1) — играет один игрок.

F2 (2) — играют два игрока.

F3 (3) — включить музыку.

F4 (4) — выключить музыку.

F5 (5) — первая миссия.

F6 (6) — вторая миссия.

P — пауза (нажатие "SPACE" -- выход из режима паузы).

ESC — выход в DOS.

## **"VOL"**

Неплохая игрушка для детей. Два симпатичных колобка играют в волейбол. Правила игры Вы наверняка знаете: не позволить мячу упасть на Вашу территорию и не бить по мячу больше трех раз подряд. Игра идет до достижения одним из игроков 15 очков. Счет показывается наверху экрана.

### **Меню:**

PLAY — старт игры

PL1 — первый игрок. Выбирайте чем Вы будете играть: клавиатурой, джойстиком, "мышью" или будет играть компьютер.

Выбор производится клавишей "ENTER".

PL2 — второй игрок. Аналогично первому.

SCUND ON — включение и выключение звука. Выбор клавишей "ENTER".

DEFINE KEYS — определение клавиш. Нажмите "ENTER": LEFT — влево,

RIGHT — вправо, JUMP -- прыжок.

SET JOYSTICK — установка джойстика

EXIT — выход

Когда выберете все, что Вам нужно, переведите курсор на "PLAY", нажмите "ENTER" и начинайте игру.

## **"VXROCK"**

Эта игра — еще одна разновидность "Тетриса". Принцип прост — складывание фигур в стакане в определенном порядке.

Фигурами являются пять разноцветных шариков, соединенных в крест. Когда фигура достигнет дна стакана, боковые шарики осыпаются, заполняя пустое пространство. При этом шарики одинакового цвета, совпавшие по вертикали или горизонтали уничтожаются, а на их место сыпятся новые. Иногда, когда шаров уж слишком много, осыпание и взаимоничтожение похоже на цепную реакцию и выглядит очень забавно.

Но это — еще не все. Дело в том, что игра дополнена ларюшками VGA — картинками. Из стакана на Вас смотрит очень милая женская мордашка, а справа от него находится поле размером пять на пять квадратов. Квадраты постепенно исчезают, когда взаимоничтожаются шары серого цвета. По мере их исчезновения открывается еще одно

женское лицо — это часть картинki, которую Вы сможете увидеть, если все квадратики исчезнут. Тут, к сожалению, не обойтись без трудностей. Во-первых, скорость падения фигур все время увеличивается (убыстряется и темп музыки сопровождения). Во-вторых, от уровня к уровню возрастает количество серых шаров, которые нужно уложить подряд для исчезновения квадрата. Если на первом уровне квадрат исчезает при взаимоуничтожении двух серых шаров, то на следующем нужно уложить уже три шара в ряд, на третьем — четыре и т. д. На последнем, восьмом уровне, необходимо уложить девять шаров, а это не так-то просто, если учесть, что ширина стакана — всего десять шариков. Но игра стоит свеч, так как развивает пространственно-цветовое воображение и, кроме того, стимулирует интерес к его развитию показом соответствующих картинок, появляющихся после каждого уровня.

Кстати, квадратики могут исчезать по два и по три одновременно. Это происходит в том случае, если взаимоуничтожается больше шаров, чем необходимо для данного уровня. Причем, если, например, на первом уровне уничтожилось три шара, то исчезнут сразу два квадратика, а это даст эквивалентно времени и шаров. Достигается это довольно просто: нужно уложить два серых шара так, чтобы их разделял цветной, а затем загнать туда третий серый шар. Так как серые шары всегда находятся в центре креста, необходимо будет лишь повернуть фигуру вниз шариком подходящего цвета: цветные шары уничтожаются и серый шарик упадет на предназначенное ему место между двумя другими. На остальных уровнях действует такой же принцип.

#### **Клавиши управления:**

RIGHT — вправо, LEFT — влево, DOWN — вниз;

SPACE — вращение фигуры;

ESC — выход.

## **"WING COMMANDER"**

И — ORIGIN SYSTEMS

Г — 1991

О — 3 569 456

М — VGA/VGA

У — К/1/М

"WING COMMANDER" — это одна из разновидностей космических войн. При загрузке игры, если у Вас установлена "мышь", она автоматически выбирается в качестве управления. После загрузки на экран выводится меню:

1. Новая игра.
2. Продолжение сохраненной игры.
3. Секретная миссия.

При выборе новой игры компьютер попросит Вас ввести свое имя и Ваш позывной.

#### **Сюжет игры.**

Вы сидите в баре на своей космической базе. В баре Вы можете просмотреть табло с лучшими результатами. Можете также поиграть (потренироваться) на игровом автомате, который имитирует реальный космический бой, предварительно выбрав какой-нибудь тип вражеского космического корабля. Пульт управления на игровом автомате почти полностью совпадает с реальным пультом корабля, на котором Вам придется выполнять боевые задачи. На игру Вам выделяется определенное время и Вы за этот промежуток должны набрать как можно больше очков. Основной объем экрана занимает вид из кабины пилота, в верхней части которого отображается количество набранных очков и убывающее время. Ниже экрана обзора посередине отображается радар. На экране радара отображается местоположение Ваших противников (красная точка) и Ваших помощников (зеленая точка).

Слева от радара в виде полосы расположен уровень защиты (SHIELDS), а справа уровень горючего (FUEL). Над радаром находится уровень энергии пушек (BLASTER). При стрельбе уровень уменьшается, а затем постепенно накапливается.

Слева и справа от радара находятся два небольших экрана. Левый экран, показывает состояние Вашего вооружения и повреждения, которые можно просмотреть клавишей "D". Если повреждений много, они просматриваются повторными нажатиями этой же клавиши.

Ваш корабль может иметь одну или несколько пушек. Клавишей "G" Вы выберете количество пушек, из которых Вы будете стрелять: первая пушка, вторая пушка или обе вместе. Стрельба из пушек производится клавишей "SPACE". Кроме пушек на вооружении Вашего корабля имеются ракеты, а на некоторых типах кораблей еще и мины. Выбор ракет и мин осуществляется клавишей "W".

Ракеты бывают двух типов:

- 1) неуправляемые (DART DF).
- 2) самонаводящиеся (JAVELIN HS).

Если выбрана неуправляемая ракета, то она может быть выпущена в любое время нажатием клавиши "ENTER". Самонаводящаяся ракета выпускается после фиксации автоматического захвата (красный кружок) инфракрасного прицела. Захват цели инфракрасным прицелом осуществляется в тот момент, когда вражеский корабль поворачивается в Вашу сторону двигателями. Стрельба ракетами и минами производится клавишей "ENTER".

Выбранное вооружение отображается на экране в виде:

GUN = ..... WEAPON = .....

Правый экран отображает корабль противника, который выделен красным прерывистым или сплошным квадратом (прерывистым квадратом выделяется ближайший к Вам корабль противника). Повреждения вражеского корабля выделяются цветом: красный цвет — сильный уровень повреждений; желтый цвет — средний уровень повреждений; зеленый цвет — норма.

Кроме этого на том же экране отображается:

TARGET — ..... — тип корабля противника;

RANGE — ..... — расстояние до него.

Над обоими экранами отображается скорость Вашего корабля. Над правым экраном отображается максимальная скорость, которую можно достичь при этом режиме двигателя, слева — реальная с учетом торможений, виражей и т.д. Корабли противника на радаре отображаются красными точками. Мигающая красная точка — это ближайший к Вам корабль противника. Кроме этого, клавишей "L" Вы можете выделить корабль врага сплошным красным квадратом. На экране радара точка положения этого корабля будет мигать, даже если он находится дальше, чем другие корабли противника.

Для того, чтобы начать игру, необходимо выбрать в баре курсором мыши дверь с надписью "BARACK". После этого появится помещение с восемью спящими пилотами. Здесь Вы можете сохранить игру или загрузить сохраненную. Для того, чтобы сохранить игру необходимо курсор подвести к ногам любого выбранного Вами пилота, а чтобы загрузить — к голове. Аналогично — при выборе второго пункта меню "загрузка сохраненной игры" Вы попадаете в эту же комнату. В этой комнате имеются две двери и шкафчик. При выборе шкафчика Вы можете просмотреть свое воинское звание и Ваши награды. Дверь с красным треугольником — это выход в DOS. При выборе другой двери, Вы выходите на игру. Вам ставится задача и показывается план полета.

**Выполнение миссии.**

После постановки задачи Вы выходите в космос на выбранном корабле и начинаете

выполнять свою боевую задачу.

**Клавиши управления:**

F1 — вид спереди;

F2 — вид слева;

F3 — вид справа;

F4 — вид сзади;

F5 — вид с базы;

F6 — вид из космоса;

F7 — вид из корабля напарника;

При вылете с базы Вы находитесь в режиме навигации (на радаре изображен белый крестик). Для переключения из режима навигации в боевой режим — клавиша "Т". Для возвращения в режим навигации — клавиша "N". При повторном нажатии клавиши "N" появляется карта с нанесенным маршрутом. Вы отображаетесь на карте белой мигающей точкой, под которой пишется Ваш позывной.



— TIGER'S SLAW — база.



— NAV1...n — навигационные точки, которые необходимо пройти.

Желтым выделяется выбранная навигационная точка. Коричневый круг с надписью "ASTEROIDS" — пояс астероидов. Красные круги с надписью "MINES" — минные поля. Если есть чужие базы, они выделяются красным цветом.

+ — увеличение скорости.

- — уменьшение скорости.

TAB — форсаж.

курсорные клавиши — управление движением (вправо, влево, вниз, вверх).

< — вращение корабля по часовой стрелке вокруг своей оси.

> — вращение против часовой стрелки.

Если у Вас на пульте горит надпись "AUTO", то это значит, Вы можете включить автопилот. Автопилот Вам позволит сократить время полета до появления первой цели (врага).

C — режим связи. В этом режиме на правом экране появляются объекты, с которыми Вы можете установить связь, и высвечиваются различные варианты вопросов и ответов. Это может пригодиться для посылки запроса на посадку. При неумении этого делать или при отрицательном ответе Вы не сможете сесть.

CTRL+L — катапультирование. Это необходимо, когда Ваш корабль поврежден и мигает лампочка "EJECT" сверху экрана.

SPACE — стрельба пушками.

ENTER — пуск ракет.

Синие точки или рамки — это своя. Серая точка — это транспорт (при выполнении миссии сопровождения транспорта).

Графика и звуковое сопровождение великолепны! Попробуйте и — не пожалеете!

## 'WINGS OF FURY'

**H — BRODERBUND**

**G — 1989**

**O — 560 604**

**M — BGA**

**Y — K**

В этой игре Вы участвуете в боевых действиях на стороне Американских военно-морских сил против Японии.

После загрузки игры Вам предоставляется меню выбора ранга.

1. MIDSHIPMAN — курсант военно-морского училища.

2. ENSIGN — первичное офицерское звание в ВМС США.

3. LT. JUNIOR GRADE — младший лейтенант.

4. LIEUTENANT — лейтенант.

5. LT. COMMANDER — капитан-лейтенант.

6. COMMANDER — капитан третьего ранга.

7. CAPTAIN — капитан первого ранга.

8. RETURN FROM R&R.

Последний пункт меню Вам позволяет: сохранить неоконченную игру, загрузить ранее сохраненную игру, выйти из игры в DOS или в первоначальное меню.

В зависимости от выбранного ранга изменяется и сложность игры. Например, при выборе самого низшего ранга, компьютер задает силы противника — это один остров и отсутствие кораблей. Затем появляется картинка Вашего авианосца и выбор вооружения для Вашего самолета. Вы можете выбрать 30 бомб, 15 ракет или 1 торпеду. В первом случае лучше всего выбирать бомбы, так как Вы будете бомбить остров.

На острове имеется несколько огневых точек, Ваша задача — подавить эти огневые точки. При попадании в огневую точку из нее выбегают японские солдаты и перебегают в другую огневую точку. В этот момент Вы должны сбрасывать бомбы и на солдат, иначе они добегут до дотов и опять начнут стрелять.

После того, как Вы уничтожите последнего солдата Ваша миссия будет выполнена, и Вы перейдете на следующий уровень, где надо разбомбить уже два острова. От миссии к миссии сложность игры будет увеличиваться. Будут появляться корабли, которые тоже ведут огонь, и самолеты противника, взлетающие как с кораблей, так и с островов. Наибольшую трудность представляют самолеты противника — их скорость превосходит Вашу и для того, чтобы сбить самолет, Вам придется не один раз начинать игру снова. Если Ваш самолет сдвинулся при попадании, то лучше всего приземлиться на авианосец — там его починят.

Садиться на авианосец нужно и тогда когда у Вас закончился боезапас. Садиться на авианосец лучше со стороны тормозных тросов (с кормы).

**Клавиша управления самолетом:**

RIGHT — движение вправо;

LEFT — движение влево;

UP+RIGHT/LEFT — набор высоты;

DOWN+RIGHT/LEFT — снижение;

ENTER — сбрасывание бомб, стрельба ракетами или торпедой;

SPACE — стрельба из пулемета.

**Внизу, слева направо отображается:** количество вооружения (бомбы, ракеты и т. д.) и количество самолетов. Два индикатора, масло и топливо. Посередине внизу отображается экран обзора. И в самом правом углу отображается количество набранных очков.

При посадке необходимо: подлететь к авианосцу со стороны тормозных тросов, выровнять самолет на определенной высоте (высота должна быть такой, чтобы крестик

на экране обзора при появлении палубы авианосца находился чуть выше нее). При полете к авианосцу автоматически выпускаются шасси, и когда самолет будет над палубой, одновременно нажимите клавиши "SPACE" и "UP". После этого, подрулив к люку и нажав клавишу "SPACE", Вы сможете пополнить боезапас и залатать свои повреждения. При наборе определенного количества очков Вам будут даваться новые самолеты.

#### **Дополнительные клавиши управления:**

- CTRL+P — пауза;
- CTRL+R — выход в меню выбора ранга;
- CTRL+O — настройка джойстика (Вы можете установить удобное Вам управление);
- CTRL+G — выход в меню для сохранения игры (необходимо выбрать пункт SAVE и записать в свободном квадратике имя, под которым Вы сохраняете игру);
- CTRL+S — включение/выключение музыки;
- CTRL+K — включение/выключение клавиатуры;
- CTRL+J — джойстик.

## **"WINTER GAMES"**

После загрузки игры компьютер спросит: "будете играть джойстиком?" Если да, отвечайте "YES", если нет — "NO". Затем происходит церемония открытия олимпийских игр (зажигание огня). Нажмите клавишу "ENTER" и получите Меню.

1. COMPETE IN ALL THE EVENTS (участвуют 8 человек в семи видах спорта).
2. COMPETE IN SOME EVENTS (выбор количества участников и количества видов спорта на Ваше усмотрение). Выбор производится клавишей "ENTER".
3. COMPETE IN ONE EVENT (выбор количества участников по одному из семи видов спорта).
4. PRACTICE ONE EVENT (практика в любом из семи видов спорта).
5. SOUND: ON/OFF (включение/выключение музыки).
6. SEE WORLD RECORDS (просмотр мировых рекордов в соответствующих видах спорта).
7. OPENING CEREMONIES (церемония открытия олимпийских игр).

При выборе участников соревнований Вы записываете их имена и выбираете флаг страны, под которым соответствующий участник выступает. При выборе флага играется гимн этой страны (у СССР — интернационал!).

#### **Теперь немного о видах спорта.**

1. **HOT DOG** (одно из упражнений фристайла).

#### **Управление.**

SPACE — прыжок.

RIGHT, первое нажатие — сальто вперед, второе нажатие — прекращение вращения.

LEFT, первое нажатие — сальто назад, второе нажатие — прекращение вращения.

2. **Баттл.**

#### **Управление.**

RIGHT — шаг на ровной местности и при подъеме.

DOWN — толчок палками при спуске.

При подходе к стрельбищу появляется мишень и бегающий вверх вниз прицел. Причем прицел имитирует учащенное дыхание запыхавшего участника и постепенно замедляется. Здесь Вы должны рассчитывать сами, стоит ли ждать пока Ваш пуле упадет или нет. За каждый промах Вам добавляется по пять секунд.

DOWN — вставить патрон.

UP — взвести.

SPACE — стрельба.

### 3. Коньки.

Сразу участвует два спортсмена. Причем экран разбит на две части, на каждой из которых показано по две дорожки. Нижних две дорожки закреплены за нижним бегуном (как будто телескамера следит только за ним), две верхних — за верхним.

*Нижний бегун.*

RIGHT — шаг правой ногой.

LEFT — шаг левой ногой.

*Верхний бегун.*

Клавиша "N" — шаг левой ногой.

Клавиша "<" — шаг правой ногой.

Если участвует несколько пар, то места определяются исходя из времени.

### 4. Фигурное катание.

Время для одного выступления — ровно 1 минута. Фигуристка начинает двигаться сама.

LEFT+SPACE — разворот фигуристки спиной.

DOWN — нижний волчок.

UP — верхний волчок.

RIGHT+SPACE — движение лицом вперед.

### 5. Бобслей.

RIGHT — поворот вправо.

LEFT — поворот влево.

### 6. Прыжки с трамплина.

SPACE или RIGHT, если Вы находитесь на вышке — старт.

Повторное нажатие SPACE — отрыв от трамплина.

RIGHT — полетное положение.

LEFT — выравнивание туловища перед приземлением.

### 7. Спортивное катание. Клавиши управления такие же, как и при фигурном катании.

## "WORLD CUP SOCCER"

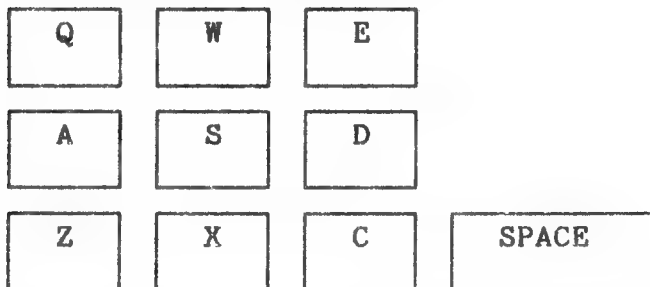
Это — очень интересная игра в футбол. Играть можно как вдвоем так и с компьютером. После загрузки игры Вам предлагается выбрать уровень игры от 1 до 9. Самый сложный уровень игры — это первый. Десятый уровень самый медленный. Затем Вам предлагается выбрать управление игрой — джойстик или клавиатура.

В футбол Вы можете играть с компьютером (ONE PLAYER) или с напарником (TWO PLAYER). Можно также выбрать страну, за команду которой Вы будете выступать. После этого игра начинается с центра поля.

**Клавиши управления для первого игрока:**

7 (I)	8 (O)	9 (P)
4 (K)	5 (L)	6 (:)
1 (<)	2 (>)	3 (?)
INS (ENTER)		

### Клавиши управления для второго игрока:



Рассмотрим клавиши управления для первого игрока (для второго — аналогично). Клавиши "1", "2", "3", "4", "6", "7", "8", "9" на цифровом поле клавиатуры (в скобках показан альтернативный набор клавиш для первого игрока) используются для перемещения игрока, который помечен стрелкой. Клавиша "5" или "L", а также "INS" или "ENTER" используются в различных ситуациях по-разному. Если Вы владеете мячом, нажатие этой клавиши соответствует удару. Если Вы не владеете мячом и находитесь ближе всего к игроку противника, владеющего мячом, то при нажатии на эту клавишу, Вы производите отбор мяча, если ближе находится другой игрок из Вашей команды, то управление передается ему (над игроком появляется стрелка). Вратарю управление передается автоматически, когда игрок противника выходит на ударную позицию.

Вратарь управляется теми же клавишами.

Во время игры слева на экране отображается: время игры, счет и в нижнем правом углу экрана появляется изображение судьи при нарушении правил и остановке игры. F1 — пауза.

## "XENON 2"

И — THE BITMAP BROTHERS

Г — 1990

О — 693 277

М — VGA/VGA

У — К

На своем стареньком корабле Вы попали в лабиринты планеты XENON 2. Это совершенно чуждовишный мир, в том смысле, что населен самыми разнообразными чудовищами. Все что шевелится, летает и стреляет, несет Вам смерть. При столкновении с Вами они погибают, но, погибая, отнимают столь необходимую Вам энергию.

Во время опасного путешествия Вам будут попадаться контейнеры. Разбив их выстрелом, Вы в них обнаружите много полезного: это может быть дополнительная энергия, оружие, ускоритель и тому подобное.

Когда Вы уничтожаете врагов, то Вам прибавляются очки. Некоторых существ можно убить одним выстрелом, некоторых — двумя, а в некоторых нужно стрелять много раз (например, черви после каждого попадания теряют одну ячейку).

В конце каждого уровня Вы будете попадать в магазины, где сможете продать что-нибудь ненужное или купить что-нибудь полезное для себя. Клавиши управления в магазине те же, что и в игре.

Перед игрой укажите тип монитора:

HERCULES — монохромный; CGA — 4 цвета; TANDY — 16 цветов; EGA — 16 цветов;



VGA — 256 цветов.

На следующем кадре выберите количество игроков (один или два) и наличие (отсутствие) звука.

**Клавиши управления:**

UP — вверх;

DOWN — вниз;

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

SPACE — огонь из всех видов оружия;

P — пауза;

ESC — выход на начало игры;

F10 — выход в DOS (с любого момента игры).

Спокойной Вам плазмы.

## "ZELIARD"

И — SIERRA ON LINE

Г — 1990

О — 579 876

М — CGA/EGA

У — К/М

Властелин Ужаса заточил в темницу принцессу Фелисию и превратил ее в каменную статую. Ее отец, король Фелишники, находится в великом горе. Вы, странствующий рыцарь, решаете освободить прекрасную Фелисию и покончить с властью Лорда Ужаса. У Вас есть всего 40 дней, иначе принцесса навсегда останется в камне и Земля навечно погрузится в пучину Ужаса. Только Вы сможете спасти Землю.

Для того чтобы добраться до Властелина Ужаса Вам необходимо пройти 8 пещер, кишящих разными тварями. В пещерах на Вас могут падать глыбы камней и льда, подстерегать ядовитые растения. Коварные потоки воздуха будут переносить Вас совсем не туда, куда нужно.

Однако Вы не одиноки в своей борьбе. Вам будет помогать колдунья, у которой есть старые счета с Властелином Ужаса. Она будет давать жизнь и магию совершенно бесплатно, а в случае Вашей гибели переносить к себе на первый уровень. Кроме того, в пещерах можно добывать алмазы, менять их на золото и покупать оружие, магию и жизнь. Рекомендуется также беседовать с жителями городов. Они могут многое рассказать о подземных пещерах. Чтобы перейти в следующую пещеру, необходимо найти вход к чудовищу, после победы над которым Вы получаете алмаз из ожерелья принцессы и переходите на следующий уровень.

В Ваших странствиях по пещерам Вам могут попадаться различные предметы:

ледовые сапоги — позволяют не скользить по льду;

водяные сапоги — позволяют ходить по любой жидкости;

горные сапоги — позволяют взбираться на скользкие горки;

прыгающие сапоги — в них можно высоко прыгать;

ключи — для открывания дверей;

сундуки — в них могут быть различные предметы;

супероружие — для борьбы с Демоном.

Прыгающие сапоги и супероружие находятся в пещере, которая открывается ключом со львом. Вам предстоит найти и то и другое. В стенах и в потолке пещер могут быть замурованы сосуды с жизнью или другие предметы. Ударив по этому месту мечом или магией, Вы можете взять их. В некоторых пещерах можно проходить сквозь стены и

потолки. Пройдя все 8 пещер, Вы встретитесь с самим Лордом Ужаса. Удастся ли Вам победить его? Если да, то Вы увидите то, к чему стремились.

**Клавиши управления:**

RIGHT — движение вправо;

LEFT — движение влево;

DOWN — присесть;

UP — подпрыгнуть;

F1 — включить/выключить музыку;

F2 — включить/выключить эффекты;

F9 — выбрать скорость (0 — медленно, 9 — быстро);

F7 — восстановление записанной игры;

ALT — использовать волшебство;

ENTER — посмотреть список вещей;

CTRL-J — выбрать "джойстик";

CTRL-K — выбрать клавиатуру;

CTRL-Q — выход из игры;

SPACE — использовать оружие.

*Примечание:* При запуске файла "CRACK.EXE" в игре не будет уменьшаться жизнь.

## **"4 x 4 OFF — ROAD RACING"**

Это — гонки. На трассе раскиданы всякие предметы: покрышки, камни, черепа, кости, и так далее. У них, "за бугром", это — специально подготовленные трассы, а мы по таким дорогам каждый день ездим. Ваша задача состоит в том, чтобы доехать до финиша живым и невредимым за минимальное время. Вы выбираете себе монитор:

1 — CGA;

2 — Геркулес;

3 — EGA;

4 — TANDY.

На второй заставке.

**Выбор территории трассы:**

1. BAJA (пустыня, пересеченная местность);

2. DEATH VALLEY (пустыня);

3. GEORGIA (грязь и холмы);

4. MICHIGAN (зима).

**Подборка профессионализма:**

1. BEGINNER — новичок;

2. AMATEUR — любитель;

3. SEMI — PRO — полупрофессионал;

4. PROFESSIONAL — профессионал.

**Управление курсором:**

UP/DOWN — выбор параметра;

LEFT/RIGHT — переход на другое меню.

Когда Вы все выбрали, нажмите клавишу "INS" и увидите технические характеристики двигателя Вашего автомобиля. Нажмите "INS". Вы оказались на улице, перед тремя заведениями.

В центре — мастерская, где Вы можете немного переоборудовать свой автомобиль: поставить лебедку (нужна для преодоления грязи), сменить шины и т. п. Чтобы зайти в

мастерскую, нужно к ней подойти и нажать "INS". Чтобы внести изменения в свой автомобиль, нужно подвести "руку" к нужному Вам предмету и нажать "INS". В верхней части экрана стоит Ваш автомобиль и Вы увидите, какие изменения Вы внесли. Для выхода из мастерской, поставьте "руку" на табличку "EXIT" (левый верхний угол экрана) и нажмите "INS".

Слева находится магазин. Подойдите к окну и нажмите "INS". Оказавшись внутри, Вы увидите полку с товарами.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Выбор производится также, как и в мастерской. Когда Вы выбираете что-нибудь, снизу

появляются надписи:

SUPPLY (запас)	AMOUNT (колич.)	COST (стоимость)	WEIGHT (вес)	VOLUME (объем)
SIX PACK (6 упаковок)	0	6	5	2
WATER (вода)	0	N/c	25	10
MOTOR OIL (моторное масло)	0	1	2	1
COOLANT (охлажд. жидк.)	0	5	10	5
TRANS. FLUID (тормозная жидк.)	0	3	2	1
GASOLINE (бензин)	0	6	25	10
FLASH — LIGHT (эл. фонарик)	0	10	2	1
BATTERY (батарея)	0	80	50	5
SPARE PARTS (запасные части)	0	50	10	5
MAP (карта)	0	1	0	1
TOOLS (инструменты)	0	500	50	15
A / T TIRE (большие шины)	0	90	60	30
MUDDER TIRE (грязевые шины)	0	90	60	20
STANDARD TIRE (станд. шины)	0	90	60	20
MECHANIC (механик)	0	1000	180	35

В правой верхней четверти экрана, расположены данные, сколько Вы можете загрузить в автомобиль:

WEIGHT (вес) — 4250;

VOLUME (объем) — 100;

CASH (деньги) — 1600.


Снизу стоит корзина, слева от нее — "MENU", где Вы можете посмотреть, что Вы выбрали, а справа — "REFUND" (исправление). Выход из магазина, такой же, как и из мастерской.

Справа от мастерской — это выход на трассу, подойдите к окну и нажмите "INS".

Вы — на трассе. Когда во время пути у Вас возникают различные неисправности, Вы переходите на другой экран. Там Вы увидите свою машину и какие в ней неисправности. Подведите "руку" к неисправности и нажмите "INS". В таблице снизу, Вы увидите, что Вам нужно для ремонта автомобиля и есть ли это у Вас. Подведите к этому предмету "руку" (к верхней части таблицы) и нажмите "INS". И так — для каждой неисправности.

Когда все поломки будут устранены, в правом верхнем углу таблицы появятся два скрепленных флажка. Подведите к ним "руку", нажмите "INS" два раза и — снова в путь. Справа от таблицы находится экран сообщений, на котором пишется сколько времени Вы потратили на ремонт.

На обочинах дороги иногда попадаются "чайнички" — это заправка. Остановитесь возле него (только не презайтесь) и нажмите "SPACE". Когда Вы обгоняете автомобили, то занимаете в турнирной таблице на одно место выше, о чем и пишется в самом низу экрана.

На панели управления Вы увидите спидометр, под ним — количество бензина, справа — какие у Вас неисправности (загорятся голубым цветом), а снизу, в центре — сколько у Вас  ищей (маленькие машинки).

Итак, все на трассу! Ударим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству!!!

## "688 ATTACK SUB"

И — ELECTRONICS ARTS

Г — 1988

О — 328 042

М — VGA/VGA

У — К/М

Игра полного поколения. Графика и логика игры превосходны — полное ощущение подводного рейда.

После загрузки Вы оказываетесь в командном отсеке подводной лодки класса "Лос-Анжелес".

Если к Вашему компьютеру подключена "мышь", то с управлением вообще не будет никаких проблем — Вы просто подводите курсор к нужной панели контроля, выбираете ее, а затем, появив на соответствующий экран, с помощью того же курсора, "нажимаете кнопки" (вводите команды) на пульте.

Если же мышь отсутствует, то можно вводить все команды с клавиатуры Вашего компьютера. Причем перемещаться от пульта к пулту можно с помощью клавиш "TAB", "F2"-"F8", а "нажимать кнопки" на пульте — с помощью цифровых или буквенных клавиш. Итак, немного подробнее об управлении.

1. **RADIO ROOM (радиорубка).** Предназначена для спутниковой связи. С помощью этой панели Вы можете соревноваться со своим другом в режиме "МОДЕМ".

Вызывается клавишами "R" и "F2".

2. **STATUS PANEL (панель состояния).** Здесь Вы сможете определить повреждения, полученные Вашей подлодкой.

Вызывается клавишами "U" и "F3".

3. **SHIPS CONTROL PANBL (пульт управления кораблем).** Позволяет управлять двигателем, балластными цистернами и курсом.

Вызывается клавишами "T" и "F4".

4. **PERISCOPB (центральный пульт).** Выбор целей, стрельба, обзор через перископ.

Вызывается клавишами "P" и "F5".

5. **NAVIGATION (пульт навигации).** Прокладка курса, установка контрольных точек для автопилота, фиксирование положения целей и сжатие времени при дальних переходах.

Вызывается клавишами "N" и "F6".

6. **WBAPONS CONTROL PANBL (пульт управления оружием).** Позволяет загрузить, подготовить и стрелять торпедами, ракетами и постановщиками помех. Выбор целей.

Вызывается клавишами "W" и "F7".

7. **SONAR ROOM (рубка гидроакустики).** Определение типа, азимута, скорости и направления движения надводных и подводных целей.

Вызывается клавишами "S" и "F8".

*А теперь опишем один из сценариев подводной охоты.*

Вы находитесь где-то в Атлантике на перископной глубине и движетесь в каком-то направлении со скоростью около двадцати узлов (1 узел — 1852,5 м/час). Перед Вами поставлена задача (это происходит в начале игры) по уничтожению вражеской подводной лодки класса "Альфа".

Ваши действия могут быть самыми разнообразными, но попробуйте исходить все же из элементарной логики. Поэтому прежде всего осмотритесь. Выберите перископ и, с появлением панели управления, нажмите клавиши "U" и "ENTER". Перископ перейдет из положения "DOWN" в положение "UP", а на мониторе появится изображение поверхности. Вращая перископ, сделайте круговой обзор. Не держите перископ в поднятом состоянии очень долго, иначе Вас могут запеленговать. После этого Вы можете посмотреть значение других функциональных кнопок и индикаторов. Слева, под экраном монитора, расположена клавиатура. Обозначения на ней совпадают с обозначениями Вашей клавиатуры, то есть, если Вы хотите "нажать кнопку" "F" на экране, нажмите клавишу "F" на своей клавиатуре. Вообще, практически все основные панели управления смонтированы по одному принципу: слева, сверху, расположен монитор обзора, ниже — клавиатура, а справа — различные приборы необходимые для ввода функций данной панели.

Клавиатура состоит из следующих клавиш:

P — смотреть влево в режиме контурного обзора;

F — смотреть прямо в режиме контурного обзора;

S — смотреть вправо в режиме контурного обзора;

I — увеличить изображение в режиме "КАРТА";

H — включить/выключить служебную информацию на мониторе;

O — уменьшить изображение в режиме "КАРТА";

C — включить режим контурного обзора;

B — включить/выключить изображение рельефа;

T — включить режим "КАРТА".

Значение этих кнопок на всех экранах одинаково. Монитор имеет два режима отображения: режим "КАРТА", когда на нем изображена карта поверхности с нанесенными на ней целями и режим контурного обзора, когда на монитор выводится окружающая лодку обстановка. Причем на панели "ПЕРИСКОП" на мониторе изображена поверхность, а в остальных экранах — результаты работы бортовых установок по простукиванию подводного царства.

С правой стороны на мониторе изображена вертикальная шкала, показывающая положение Вашей подводной лодки (зеленая риска) относительно дна (красная риска), а сверху — горизонтальная шкала, показывающая Ваш курс. В нижней строке монитора показаны Ваши курс, скорость и глубина.

Кроме того (Вы еще не забыли, что мы находимся у перископа?), Вы можете поднять/опустить антенну для связи через спутник, выбрать цель (TARGET) и уничтожить (LAUNCH) ее (соответствующее оружие должно быть красного цвета).

В правом верхнем углу находится "ESM LEVEL INDICATOR", позволяющий зафиксировать излучение вражеского лоатора (обычно их цепляют к самолетам типа "Орион", если увидите на экране — смывайтесь!).

Теперь нажмите "F4" и переходите к пульту управления кораблем. Установите мощность двигателя на нужное Вам значение. Делается это так: нажмите "E", курсорными клавишами подведите стрелку к нужному значению и нажмите "ENTER".

Кстати, все остальные приборы управления, имеющие различные уровни и градации устанавливаются точно так же. Затем переведите ручку "RISE DIVE" (глубина) на погружение (клавиша "D"), а "RIDDER CONTROL" (курс), пока не обнаружите цель, не трогайте. Не рекомендуется делать резкие скоростные и глубинные эволюции, так как это приводит к тому, что образующиеся в результате вихревые потоки воды создают много шума и Вас могут запеленговать. Поэтому следите за индикатором "KAVITATION LEVEL", показывающим уровень шумов Вашей подлодки. Особенно шумными являются режимы "REVERS" (торможение), "FLANK" (максимальная скорость) и "EMERGENCY SURFACE" (аварийное всплытие).

Теперь — самое время послушать, что творится вокруг Вас, точнее в передней полусфере. Поэтому войдите в "SONAR ROOM" (клавиша "F8") и запустите "TARGETING PULSE". Если в зоне слышимости есть какие-то неопределяемые цели, то на мониторе они будут обозначаться крестами. Причем, если монитор находится в режиме "КАРТА", то кресты, независимо от масштаба, будут находиться все время на одном и том же расстоянии (очень далеко). Если цель определена, то она будет обозначена буквой латинского алфавита (много целей обозначаются разными буквами). В верхней строке отображается вся доступная информация по выбранной цели: пеленг, расстояние, скорость, направление, глубина, классификация. Внизу бегущей строкой отображается текущая информация: о состоянии оружия, лодки и работе некоторых приборов. Эти две строки присутствуют на всех боевых экранах. После этого необходимо привести оружие в боевую готовность. Нажмите "I7" или "W". Загрузка торпед и ракет производится так: выбирается необходимый пусковой аппарат и с повторным нажатием "ENTER" оружие загружается в него. Как только изображение оружия станет красного цвета — оно готово к стрельбе. Выбирайте цель и — в бой.

#### **Несколько советов и замечаний.**

На каждом экране Вы можете запросить подсказку, нажав "F1".

Обычно вражеские лодки движутся со скоростью порядка двадцати узлов, поэтому, когда Вы определите такую цель, сразу стопорите машины и переходите в режим ожидания. Если Вы не определили подобной цели (значит и Вас не классифицировали) или находитесь в задней полусфере обзора противника, смело выходите на цель и атакуйте.

Торпеды двигаются со скоростью 46.6 узла и не погружаются глубже восьмисот футов. Поэтому, если Вас атакуют, не обращайте внимания на собственные шумы и на максимальную скорости уходите в глубину, желательно с отворотом по курсу торпед.

Когда Вы пересекаете термальный уровень, количество определяемых шумов снижается. Термальных уровней может быть несколько. Не увлекайтесь атакой, так как на Вас могут напасть из задней полусферы, где Вы ничего не видите.

## "7 COLORS" ("FILLER")

Отличная игрушка для отдыха, позволяющая переключиться с надоевших проблем и дать отдохнуть уставшим отделам мозга (если конечно Вы не занимаетесь на работе цветodelением, цветосоставлением, цветораспознаванием и пр.).

Суть игры состоит в том, что на игровом поле, забитом разноцветными ромбиками пересекаются интересы двух игроков. Сверху и снизу от игрового поля расположено семь разноцветных ромбиков, которые необходимы для того, чтобы закрасить свое поле в определенный цвет. Выбрав ромб нужного цвета, нажимаете клавишу управления (об этом — ниже) и закрашиваете ромбы, расположенные с Вашей стороны. Расположенные рядом с Вашим полем ромбы, имеющие такой же, как и выбранный Вами цвет "падают под Ваше влияние", т. е. поле Вашей деятельности расширилось. Необходимо закрасить "своим" цветом больше половины игрового поля, тогда — выигрываете.

После начала загрузки, выбора монитора (EGA, VGA) и заставки Вы увидите флаги шести различных государств. Выбирайте советский и тогда компьютер будет общаться с Вами на русском языке. После этого Вы увидите заставку с названием игры и, нажав "ENTER", попадете в главное меню.

На экране слева и справа Вы увидите надписи "Левый игрок", "Правый игрок", две картинки с изображением компьютеров, а также надписи "Новый игрок" и "Замена игрока". Выбор надписи производится при помещении на нее курсорной стрелки и нажатии "ENTER". Если Вы впервые загрузили игрушку, то Вам следует выбрать "Новый игрок" и записать свое имя, если — нет, то выбирайте "Замена игрока" и в предложенном списке найдите свое имя. Причем Вас спросят парольное слово, которое Вы ввели в первый раз и если оно указано неправильно, то данный игрок будет недоступен.

После этого на картинке в главном меню появится изображение клавиатуры с выделенными на ней клавишами управления. Подведя к ней курсор и нажимая "ENTER", Вы можете подобрать удобное управление: два варианта клавиатурного управления и "мышь".

Из всего сказанного выше можно легко понять, что в игру может играть компьютер с компьютером (демонстрация), человек — с компьютером и человек — с человеком (или с инопланетянином, если у того шупальца подходят, чтобы нажимать на клавиатуру).

Теперь необходимо выбрать "Тип игры". Вы увидите еще одно меню, где сможете задать количество ромбов на игровом поле (много, среднее, мало — левый прямоугольник), перемешать их по цветам (несколько уровней разбиения — средний прямоугольник) и разместить бордюр, через который цвета не распространяются (правый прямоугольник). Задайте так же, в какую игру Вы будете играть — в "Простое поле" или в "Турнир".

С этого момента Вы можете начать игру ("Игра") или вернуться для замены игроков ("Игроки").

Кроме того, Вы можете поиграть в отредактированную игру, выбрав "Редактор". Здесь Вы самостоятельно сможете задать место и конфигурацию барьера, места призового хода и стартовые позиции для игроков.

Во время игры, когда ожидается Ваш ход, Ваши ромбы крупнее и Ваш угол подсвечен соответствующим цветом, причем часть треугольника постепенно темнеет, указывая на оставшееся для раздумий время. За это время нужно переместить курсор на ромбик подходящего цвета и нажать соответствующую клавишу управления.

А "FILLER" является рабочей, т. е. упрощенной версией "7 COLORS".

Приятного отдыха!

Уважаемые любители компьютерных игр! Если у Вас есть игры, описания которых Вы хотели бы увидеть в очередном сборнике "Компьютерных игр", присылайте их нам.

Обращаемся и к тем, кто меняет (продает) игровые программы. Вы также можете прислать описания игр, о которых хотите рассказать своим потенциальным покупателям.

Вопросы можно задать по адресу: **123448, Москва, а/я 36**